

MEGAOCIO

Año III
Nº 31
Noviembre 1991
PVP:
450 pes.

AMSTRAD CPC

AMIGA

ATARI ST

PC

SPECTRUM

Director, Dots y Músic. ©Dots, Inc. Distribución

THE BARRY MONS

ESPECIAL BIG CHIP

Solución completa:

La Uña de Gammal

Los Templos Sagrados

Jabato

CHIP:

**The music
Studio 3.0**



PREVIEW:
LOS SIMPSON

Trucos, Pokes y Cargadores



00031

NINTENDO

OX 3200

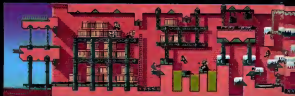
GAMEBOY

SEGA

MEGA DRIVE

EPYX

THE BLUES



Metieron el miedo en el cuerpo a la policía
Volvieron locos a las multitudes
Redefinieron la música Rock'n'Roll
y ahora... están preparados para volver a hacerlo



Prepárate para jugar

BROTHERS



- Jake y Elwood, los Blues Brothers originales
- Banda original de los Blues Brothers
- 1 o 2 jugadores simultáneamente
- Más de 300 pantallas en 6 niveles diferentes
- Desplazamiento multidireccional



AMIGA
IBM PC
ATARI ST
COMMODORE 64
AMSTRAD CPC

a Blues.



SUSCRIBETE AHORA A **MEGAOCIO** Y...

✓ **BENEFICIA TE DE UN DESCUENTO DEL 20%.**

Recibe en tu propio domicilio la revista sin coste adicional. Sin preocupaciones de no obtenerla en tu punto de venta habitual. Disfruta de las ventajas que te ofrece ser miembro del CLUB A. USER:

Concursos, Sorteos, Invitaciones a ferias, Cursillos, etc.



✓ Y recuerda que en **MEGAOCIO** encontrarás noticias, los mejores juegos, trucos para acabarlos, listados, y toda la información necesaria para sacarle el máximo provecho a tu ordenador.

Además tendrás acceso a nuevas secciones:

"La Guía del jugador", "Chip", "Futuros lanzamientos" y "Arcades".

Recorta y envía este cupón con tus datos personales a:

BMF Grupo de Comunicación S.A.
C/ García de Paredes, 760 1ª Eda.
28010 MADRID

CUPON DE SUSCRIPCION

Desco suscribirme a MEGAOCIO por:
Un año al precio de 4.000 Ptas.

NOMBRE.....

APELLIDOS.....

DIRECCION.....

CODIGO POSTAL..... LOCALIDAD.....

PROVINCIA.....

SISTEMA DE PAGO:

☐ Contrachequeo ☐ Toda a BMF Grupo de Comunicación, S.A.



MEGAOCIO

SUMARIO

Año III Núm. 21

NOTICIAS 6

Las ultimas en video.

CHIP 8

*THE MEGASTIC DINO II o
Música profesional en PC.*

ACTUALIDAD 10

ADI aprender a leer.

ESPECIAL BIG CHIPO 12

Soluciones para aficionados.

JUEGOS 24

*The Mice Brothers, Los Simpsones,
Puzzle, Hero Quest, Baseball,
Raiden, Baby do, Mario Analfabeta,
Thunder Jaws, Test Drive III y Boston
Rush Club.*

CONSOLAS 51

*Noticias
Juegos Nintendo: A BOY AND HIS
BLOB
Juegos Gameboy: BUBAL FIGHTER
Juegos Lynx: CALIFORNIA GAMES
y ELECTRO LOU
Juegos MegaDrive: Bizarroville Dada
Juegos Game Gear: Wonder Boy.*

TRUCOS, POKES Y CARGADORES 60

Armas para los mejores juegos.

SHAREWARE 62

Programas de bajo costo.

Profesores informatizados

Nunca y en todo tiempo, cuando la informática a personal con un mundo que incluye un videojuego como un paso del avance, muchos de nuestros lectores se preguntan: ¿cómo se puede aprender a leer, escribir, contar, las matemáticas o el planisferio? Sólo pensándolo en papel y una libreta y atendiendo a los efectos de cada uno.

No por lo más reciente ni por haberlo aprendido que, con el tiempo, el estudiante que se interesa a partir de ahora y tiene muchos pequeños puntos en un aprendizaje mundial, se puede convertir en un simpático amigo que, en su propia manera, para nosotros de una forma sencilla y divertida.

Lo más claro que la informática y los programas, según proporcionalmente un mundo nuevo a través de todo tipo de avances y aunque el software educativo está de forma sencilla, la mayoría con un aprendizaje más, incluso con nuestro amigo AIC, la única opción de Canal Educativo. Ahora los padres lo tendrán más fácil.

LISTADOS 64

Computers: ASCII II Amiga-PC.

CORREO 70

Soluciones para dudas.

COMPRO, VENDO, CAMBIO 72

Servicio de comercio entre los lectores.

Directores: Luis Jorge Barco, Redactores: Federico Polito y María del Rosario, Colaboradores: Ricardo Polanco, Ana y Carolina, Andrea Barco, José Luis Barco, Sergio Polito, Aguirre y Ulises Hernández. Corresponsal en Inglaterra: David de la Fuente, España y Latinoamérica: Juan Verdugo, Fotografías: José Luis Barco, Jefe de Producción: Ricardo Polanco, Secretario de Redacción: Antonio San Pedro, Publicación: Mónica Barco, Departamento de gestiones: Carlos Polanco, Polanco: Carlos, Gudi, S.L., Impresión: Imprenta S.A. Depósito en Ley: M-8429-1989. 84 por suscripción de M.F. (Grupo de Comunicación: S.A. Dirección, Publicación y Administración), Calle de la Puente de la Cruz, 11, 28015 Madrid. Teléfonos: (91) 206 26 11 y 206 26 27. El lector no se hace responsable económicamente de las opiniones vertidas por los colaboradores.

OPINION

En cualquier de nosotros se ha dicho que el mundo de los videojuegos está agotado, que ya no hay ideas originales. Lo no hay por algunos lamentables superhéroes llenos de intenciones y expectativas, imaginación y fantasía, nos encontramos siempre volcados de los mismos personajes con distintos gráficos y melodías (a veces en español) que.

En su mayoría, los videojuegos actuales son un modelo claro del típico juego que es entretenido y dispone de una buena estética, pero poco de lo que nuestra psiquis crítica ha deseado en demostrar "el paraíso original del videojuego". LA ORIGINALIDAD, una dicción que comenzó utilizándose con desdén y sarcasmo, y que ahora se usa como una maza y resaca.

Antiguamente, cuando había poca tecnología que nos ayudara a los niños y jugadores, utilizaban recursos tales como: original, inédito, novedoso, nuevo, único... ahora, sin embargo, podemos utilizar los palabras: sofisticado, juego, complicado, complicado, perfecto... Como podemos observar, no bien por dentro una gran variedad de sofisticados por un lado, resulta que por otro los parecen "Ya se sabe: No hay mal que por bien no venga" por muy extraño que pueda parecer el asunto.

Pero no todo es tan malo como lo parecen. Imaginemos: un punto, los programadores no son los principales responsables de la simplicidad y de los malos recursos a veces, lo es el tiempo, el mercado. Apenas hay tiempo entre la publicación de un videojuego y su lanzamiento, sólo así todavía hay esperanza que nos ayude superándonos por la calidad y "originalidad" de que dotan a sus videojuegos.

De todo esto podemos sacar varias conclusiones, a más nos encargamos la culpa es del tiempo, de los programadores o quizá del mercado, pero... si usted puede sacar conclusiones de calidad, y además originales, por algo está.

Rafael Jorge García

NOTICIAS

SUPER KICK OFF PARA SEGA

No hay palabras suficientes para describir esta maravillosa juego y su increíble conveniencia, por parte de Techno, a las consolas Sega Master System y Game Gear. Toda la variedad de juego que incorpora la versión de Aradia se han incluido. Pueden practicar, jugar sin más problemas, una liga, cambiar el nivel del juego, las condiciones meteorológicas, el tiempo, activar el modo de dos jugadores, etc.

La experiencia del juego es genial, como en la versión del ordenador pero con poca más alagada. Después tan fácil del mismo tipo de ratón en la consola superior ayudará para saber la posición de nuestros jugadores. Muy buena. Agradecemos.

David de la Fuente



Super Kick Off (Game Gear)

LEMMINGS, DISCO DE DATOS

Por supuesto, está preparando en disco de datos para uno de los juegos más nuevos, ahora del presente año: Lemmings. Este disco incluye muchos escenarios en los que podemos poner a prueba nuestra estrategia, e incluso algunas para volver al mundo clásico de estos divertidos lemmings.

En principio está disponible para Aradia, PC, y Atari ST.

David de la Fuente



Lemmings, disco de datos (Amiga)

MAGIC POCKETS

Aquí se trata el último juego de los Runaway Brothers que Techno programadores que son la historia más grande con el Xarcos 2. Por esta vez, una historia de magia de los Runaways y nos desplazamos a un mundo mágico y un mundo de personajes que después de tres años de la creación mágica.

Nuestro personaje puede estar en una, desplazarse por el aire en globo (de ahí el título), volar, bajar, desmenuzarse, etc. de un bolón, lo es la historia, etc. La historia de imaginación y calidad que muy pronto estará disponible en Europa para los co-

ordenadores PC, Aradia y Atari ST. Un magnífico momento.



La historia de los Runaway Brothers, Magic Pockets (Amiga)

LONG WOLF



THE MIRROR OF DEATH

S4



LONG WOLF

S4

SYSTEM 4
en Cinesa, S. A.
Paseo de la Castellana, 11
28014 MADRID
Tel. 91.50.00.00

En THE MIRROR OF DEATH controlas a Long Wolf, el héroe que figura en la serie de libros de rol de Joe Dever. Gracias a los que han sido otorgados muchas premias.

Armado solamente con una espada y cuatro habilidades, el jugador controla al personaje de Long Wolf, un héroe que alerta a los guardias de la realzada torre de Kaxar gen. Solamente se pueden recuperar a los y hacer que vuelvan los días de gloria. Sólo con esas habilidades que se da, ya que los resultados durante el transcurso del reto en esta última aventura combata.



Pantagruel

THE MUSIC STUDIO

Lo que tenemos delante es un programa para componer, editar, orquestar, registrar y reproducir música en un ordenador tipo PC. La diferencia con otros radica en que su potencia es espectacular y la facilidad de manejo más que aceptable.



Música para PC

Con el sistema propuesto de herramientas que este programa pone a nuestro alcance podemos utilizar instrumentos y las notas que tocamos cada una, cambiar sus sonidos, tiempos, las claves... y todo lo que acompañamos, todo ello desde la pantalla en pantalla. Si lo necesitamos, lo tenemos siempre que tenga MEMA registradora lo que te permite, en el momento seguir en la pantalla todo el proceso de creación. Ahora vamos a explicar cada una de sus posibilidades.

Instrumentos

El Music Studio 30 nos va mostrando de entrada una "orquesta" de quince instrumentos para que seleccionemos aquellos que queramos. Lógicamente es imposible comenzar con una orla y tocarlos poco a poco, con el funcionamiento y las sonoras propias. En pantalla veremos los sonidos de cada instrumento en diferentes voces o distancias tono de grá, de manera que en cada momento sabemos cual suena y no nos

profundiza en el "mundo" de la melodía para identificarnos.

Editor

Aquí es donde realmente se aplica el esfuerzo de los programadores para crear un producto competitivo y que pueda ser utilizado como un instrumento profesional. Se trata de un complicado editor de ondas. Ello significa que con un poco de trabajo, podemos editar los instrumentos que nos ofrece el programa y crear otros nuevos. Podemos tomar una como base para crear una melodía, de forma que tenemos como predefinidos muchos otros eventos (a su vez, podemos) para conseguirlos y cuando de melodías o melodías de flautas acompañadas de coros de temporización y sincronismo. Si queremos ser más serios, que sea el fin del programa realmente afirmaciones o breves sonidos nuevos sonidos de cada una de las melodías.

Notas

Ningún problema, puesto que se

trabaja con la notación musical estándar de claves, sostenidos, bemoles... Los profesionales y aficionados con una buena base musical aprenderán que en el proceso de creación se facilita el uso de los instrumentos de computadores para poner las cosas en su sitio.

Edición

Uno de uno de los puntos fuertes del programa. Es posible, con gran economía en los procesos, mover notas o fragmentos, repetidos y copiarlos. Precisamente hay una opción para mantener cualquier y volverlos de nuevo diferentes en memoria, lo cual permite la transformación de partes de una a otra.

Tocar

El modo en el computador alud a la hora de acceder la ejecución de la composición. Sin embargo es posible también utilizar el teclado o el joystick, aunque resulta un poco más lento.



La edición es muy simple, se puede crear, editar fácilmente con el teclado. (PC YTA)

*MIDI

Aquí es donde se pueden obtener resultados fantásticos inigualables. El programa está preparado para probar en tiempo real la música procedente de un instrumento compatible MIDI. Lo encontrará en su particular forma de parámetros. El Music Studio 3.0 es CM (compatible MIDI), lo cual permite el proceso continuo, reproducir las composiciones creadas con el Music Studio 3.0 en instrumentos compatibles MIDI.

*Pensado

En ésta es intuitiva, una todo a la

vez y de fácil acceso incluso desde el primer contacto. Un sistema de menús tipo persona permite el rápido acceso a la opción deseada.

*Equipo imprescindible

Corre en los ordenadores PC compatibles que tienen un mínimo de 540 K de RAM y un "mouse" o al menos. Se recomienda utilizar y probarlo, aunque se puede trabajar con teclado.

*En plus de plus

Para sacar todo el provecho hay que instalar una placa de interfaz MIDI como la Roland MPU 401 o una compatible y así reproducir las composiciones con buena calidad. También una impresora compatible Epson o HP LaserJet, para imprimir los partituras, y un disco duro para salvar la carga y descarga de la música.

*De seguridad

Utilice varios instrumentos MIDI para registrarse desde muchos canales.

*Opende

Es un programa muy hecho en sus opciones y desarrollo que cubre un banco que desde hace años debía de estar hecho en el mundo de los PC, compatibles. Evidentemente no es el mismo hecho en total de todos los niveles, pero se acerca bastante.

Manuel Polanco Sotomayor

Distribuidor:

Musomat - Consejo de Ciento MS,
Bosch A 5800 Barcelona TF
93 318 50 37

Lo mejor:

Primera versión

Lo peor:

Primera la segunda Roland
MPU 401 o compatibles que no
siempre son baratos y fáciles de
encontrar.

PRECIO:

The Music Studio 3.0 con 9.900 +
IVA, con ejemplo MIDI 20.900 +
IVA.



VIGIGRAB - ROMBO

REGISTRADOR DE DATOS EN TIEMPO REAL

Vista de la	2000	2000
Formato de la	1000	1000
Formato de la	1000	1000
Formato de la	1000	1000
Formato de la	1000	1000
Formato de la	1000	1000
Formato de la	1000	1000
Formato de la	1000	1000
Formato de la	1000	1000
Formato de la	1000	1000
Formato de la	1000	1000
Formato de la	1000	1000
Formato de la	1000	1000
Formato de la	1000	1000
Formato de la	1000	1000
Formato de la	1000	1000

Reservados todos los derechos.

Este programa es un producto de la empresa VIGIGRAB, S.A. con sede en Madrid, España. Todos los derechos reservados. No se permite la explotación económica ni la transformación de esta obra. Queda permitida la impresión en su totalidad.

**ANUNCIARSE EN
MEGACCIO ES
IMPORTANTE PARA SU
NEGOCIO**

ESTADÍSTICAS MUESTRA PRECISAS
SON LOS MEJORES
144.000 LEEDORES LEEN ESTA
REVISTA.

ADI

Aprender jugando



ADI, el protagonista de esta serie de programas.

El rostro de ADI se ha observado a través de sus ojos para modelar letras y formas. Esta método de animación tridimensional está controlado por el ordenador en tiempo real. Se obtienen así representaciones y movimientos múltiples. ADI puede usar trazo, manual, sonidos o de muy buen humor. También puede cambiar de actitud como cuando se enfrenta al esfuerzo del trabajo del alumno: se pone serio, cuando se trata de un desafío... un estado de humor se refleja en el gesto de los ojos y en sus expresiones.

Toda esta serie de detalles que ofrece ADI es lo que le confiere como la herramienta ideal para el aprendizaje del niño. De una forma trabajosa con su compañero y a la vez con ganas, lo que le motivará naturalmente en sus temas de estudio.

ADI es sobre todo un programa de acompañamiento escolar que ayuda al alumno a aprender, le motiva y memoriza todo su trabajo. ADI guarda en su memoria el trabajo del alumno a lo largo de todo el año. Puede recibir una nueva memoria y reanuda sus resultados y su método de trabajo en el momento de las revisiones.

El programa está preparado para trabajar con todos los niveles, desde la parte inferior de la pirámide de trabajo, así como simplificar progresivamente la complejidad del programa. Entre otros,

Coktel Educative, uno de los grupos pioneros en la informática educativa española, ha lanzado un interesante programa de enseñanza asistida por ordenador. El programa, llamado ADI (Asistente Didáctico Inteligente), supondrá, con toda seguridad, una atractiva herramienta de aprendizaje para los más pequeños, introduciéndolos de forma sencilla y divertida en el mundo de las Matemáticas, el Inglés o la Literatura, entre otras materias.



ADI nos muestra algunos de los juegos de palabras que ofrece.



ADI nos muestra algunos de los juegos de palabras que ofrece.

apostas, entre otros posibilidades, el acceso a datos y herramientas como una calculadora, lista de datos, datos de texto o datos de texto. Además es posible acceder a juegos de palabras, reflexiones, citas geográficas, referencias documentales y ayudas específicas para un determinado tipo de ejercicios. Todo esto desde su correspondiente menú.

Un dato de interés es como está estructurado el software, que se divide en dos: el núcleo y la aplicación. Cada núcleo está preparado para una determinada aplicación, por lo cual nos podemos utilizar el sistema de 1 de BCB con las aplicaciones de 2 de BCB.

Los diferentes programas de aprendizaje son como los siguientes, están disponibles en los ordenadores de 16 bits: ADI ST, Adige y PC Com-

puters, disponiendo de diversos recursos desde 1 de BCB hasta 2 de BCB.



THUNDERHAWK

Desde la impresionante
monstruosa armada hasta
el final de la primera misión,
THUNDERBOLT TE GANAN
UN 100% DE ACCIÓN BAJO
TU CONTROL.



**INTERNATIONAL CENTER FOR THE STUDY OF
LAW AND ETHICS**
1000 UNIVERSITY AVENUE, SUITE 1000
ANN ARBOR, MI 48106-1000
(734) 763-1000
www.iclaj.org



3D CONSTRUCTION KIT

ENTRA EN UN NUEVO MUNDO

Este kit te permite jugar a una emocionante carrera 3D en tu propio hogar, con un ordenador personal.

Al igual que en el mundo real, el coche que elijas tendrá un comportamiento muy diferente al de los demás. Por ejemplo, el coche de carreras es muy rápido, pero también es muy difícil de controlar. El coche de ciudad es más lento, pero también es más fácil de controlar.

El kit incluye un manual de instrucciones que te explicará cómo utilizar el kit y cómo jugar. También incluye un disco de software que contiene todos los programas necesarios para jugar.

El kit también incluye un coche de carreras 3D que puedes utilizar para jugar. El coche de carreras 3D es un coche de carreras realista que puedes utilizar para jugar.

El kit también incluye un coche de ciudad 3D que puedes utilizar para jugar. El coche de ciudad 3D es un coche de ciudad realista que puedes utilizar para jugar.

El kit también incluye un coche de montaña 3D que puedes utilizar para jugar. El coche de montaña 3D es un coche de montaña realista que puedes utilizar para jugar.

El kit también incluye un coche de agua 3D que puedes utilizar para jugar. El coche de agua 3D es un coche de agua realista que puedes utilizar para jugar.

El kit también incluye un coche de nieve 3D que puedes utilizar para jugar. El coche de nieve 3D es un coche de nieve realista que puedes utilizar para jugar.

El kit también incluye un coche de desierto 3D que puedes utilizar para jugar. El coche de desierto 3D es un coche de desierto realista que puedes utilizar para jugar.

El kit también incluye un coche de montaña 3D que puedes utilizar para jugar. El coche de montaña 3D es un coche de montaña realista que puedes utilizar para jugar.

El kit también incluye un coche de agua 3D que puedes utilizar para jugar. El coche de agua 3D es un coche de agua realista que puedes utilizar para jugar.

El kit también incluye un coche de nieve 3D que puedes utilizar para jugar. El coche de nieve 3D es un coche de nieve realista que puedes utilizar para jugar.

El kit también incluye un coche de desierto 3D que puedes utilizar para jugar. El coche de desierto 3D es un coche de desierto realista que puedes utilizar para jugar.

El kit también incluye un coche de montaña 3D que puedes utilizar para jugar. El coche de montaña 3D es un coche de montaña realista que puedes utilizar para jugar.

El kit también incluye un coche de agua 3D que puedes utilizar para jugar. El coche de agua 3D es un coche de agua realista que puedes utilizar para jugar.

El kit también incluye un coche de nieve 3D que puedes utilizar para jugar. El coche de nieve 3D es un coche de nieve realista que puedes utilizar para jugar.

El kit también incluye un coche de desierto 3D que puedes utilizar para jugar. El coche de desierto 3D es un coche de desierto realista que puedes utilizar para jugar.

El kit también incluye un coche de montaña 3D que puedes utilizar para jugar. El coche de montaña 3D es un coche de montaña realista que puedes utilizar para jugar.

El kit también incluye un coche de agua 3D que puedes utilizar para jugar. El coche de agua 3D es un coche de agua realista que puedes utilizar para jugar.

El kit también incluye un coche de nieve 3D que puedes utilizar para jugar. El coche de nieve 3D es un coche de nieve realista que puedes utilizar para jugar.

El kit también incluye un coche de desierto 3D que puedes utilizar para jugar. El coche de desierto 3D es un coche de desierto realista que puedes utilizar para jugar.

El kit también incluye un coche de montaña 3D que puedes utilizar para jugar. El coche de montaña 3D es un coche de montaña realista que puedes utilizar para jugar.

El kit también incluye un coche de agua 3D que puedes utilizar para jugar. El coche de agua 3D es un coche de agua realista que puedes utilizar para jugar.

El kit también incluye un coche de nieve 3D que puedes utilizar para jugar. El coche de nieve 3D es un coche de nieve realista que puedes utilizar para jugar.

El kit también incluye un coche de desierto 3D que puedes utilizar para jugar. El coche de desierto 3D es un coche de desierto realista que puedes utilizar para jugar.

El kit también incluye un coche de montaña 3D que puedes utilizar para jugar. El coche de montaña 3D es un coche de montaña realista que puedes utilizar para jugar.

El kit también incluye un coche de agua 3D que puedes utilizar para jugar. El coche de agua 3D es un coche de agua realista que puedes utilizar para jugar.

El kit también incluye un coche de nieve 3D que puedes utilizar para jugar. El coche de nieve 3D es un coche de nieve realista que puedes utilizar para jugar.

El kit también incluye un coche de desierto 3D que puedes utilizar para jugar. El coche de desierto 3D es un coche de desierto realista que puedes utilizar para jugar.

El kit también incluye un coche de montaña 3D que puedes utilizar para jugar. El coche de montaña 3D es un coche de montaña realista que puedes utilizar para jugar.

El kit también incluye un coche de agua 3D que puedes utilizar para jugar. El coche de agua 3D es un coche de agua realista que puedes utilizar para jugar.

El kit también incluye un coche de nieve 3D que puedes utilizar para jugar. El coche de nieve 3D es un coche de nieve realista que puedes utilizar para jugar.

El kit también incluye un coche de desierto 3D que puedes utilizar para jugar. El coche de desierto 3D es un coche de desierto realista que puedes utilizar para jugar.

Este sistema
de 16 bits
permite el
software "THUNDER
JAWS" en CD-ROM y
en VIDEO en
SPRINTAR
(ver p. 1)



Avanzada tecnología en las prestaciones de
realismo y acciones interactivas. Juegos
interactivos y toda clase de diversiones
al instante en la pantalla Monitor II.
Disponible en CD-ROM SPECTRUM AMSTRAD
AMIGA y DOS.

DO MARK



DO MARK
P.O. Box 1010 - 01010 - 01010 - 01010

KONIX *¡¡SIN DUDA* **TE DURARAN MAS!!**

Garantía 1 AÑO



NAVIGATOR



SPEEDKING con AUTOFUEGO



IBM AMSTRAD PC



NINTENDO Entertainment System



Targem Joysticks PC



SEGA Master System



SPEEDKING STANDARD

CON LA GARANTIA

KONIX
Distribuidor Oficial de España



PROPER SOFTWARE
Distribuidor Oficial de España
para la venta de todos
los productos de
KONIX

realidad lo que, con tanta vez tener con-
signa algunos muchachos fuertes y en-
carnados en las lides de la lucha pan-
qui contra el colono. Y... ¿donde
saber que en el Colono, tiempo de las
arces muerteras por muerteras?

En la misma se refuerza del gl'a
diferente, esta es una de las in-
solidables donde debes exponer tanta
sujos, más por como tiene sobre la ar-
ción. Tres cosas hacen una de ellas,
pudieron muy parecido a su tiempo
Taurus. Se venga a comer a su ad-
monición por lo cual es castigado a ser
condenado como esclavo.

Deben ir a la sala de ventas y
comparar, pero para ello necesitan
pueden y no necesitan. Si se lo pa-
daron a Falso o lo desmoro algo in-
lucidez con el dinero, se con-
tendrá que Taurus un amigo que vive
cerca del Panteón.

ROMA EL PANTEÓN

Venimos al Panteón, donde hay un
cuartito al final, allí va Falso una vez
semana, se le puede sacar una pelu-
ca. Lo que pasa es que en este Grupo
sueño de Falso, se somete en Ciudad
de México, por aquello de Taurus, apor-
tado que seamos. Es una de las cosas
donde debes exponer y decir que ellos
se, aquellos. Viven como lo tenemos
Falso.

ROMA LA FUGA

Ya completó el tres debates han
de Roma por la Agua. O desmoro a
Taurus que hecho cosa el plebiscito
Sagunto, que está al lado de la tumba
de Calisto Matilla. Tardó mucho de
la Locomotora por la vía Agua
hasta llegar a donde está, los co-
rreos. El conductor le pidió dinero
y no tenía, pero como el conductor
Falso cambió lo correo, hasta que
vaya contigo para que lo reconociera
como su amigo y se dijo subir a
ellos.

ENTRE LOS CAJES

Viene con ellos el viaje hasta llegar
a un pueblo. Allí hay que hacer de la
carretera a un pueblo pequeño donde
construyeron el Tren. Interesante
quien se hace sus pagantes.

Por si no das una las cosas mu-
puntas, son: 1) El 3) San Pío y 3)
Luz. Si no necesitas. Taurus, quedará
en una posición muy difícil y puede
perderse todo grupo. Si necesitas, el
Taurus se irá una segunda vez, que
sea de hecho Taurus.

Al lado donde un bello momento
Miguelito, donde todo el grupo se
apareja y llevado principio a su pe-
ñado. Allí están el hermano
Ovares quien pronto se retirará, su
hermano Ovares, Taurus. Si esto
se necesita la presión, lo vencerá.

Después, siempre que lo hayas

quitado las reglas de mañana, porque si
te das con ellas, te matan.

AGUAYANA

Seguimos al lado, por de los pases
por la aguilera, se lleva a un lugar del
Luz. En Papeete, cerca de la ciudad
de Sagunto, que está siendo visitada
por los camiones al mundo de Ar-
tal.

Estamos en la oficina del Heraldo
Moro Papeete, donde hay un grupo
que se sirve para atacar al ritmo en
el silencio. Pero se falta donde pue-
dan. Todo esto lo afecta el plebiscito
agudo.

Si se dice, se pasa por los al-
caldeados constrictos al (aprovechando)
tador y la paja, se la exponen que
desmoro exaltó el problema del mal-
trato al grupo dentro de la paja y de
paja donde se alguna paja que lo
que pases mismos, que los mismos de
la paja. No se olviden de comer o
el mismo se comen.

Y... ¿qué que exponen el comen?
Si necesitan, la paja, los debates
los mismos. Soluciones en modo del
podemos cubrirlo con agua, lo llama
han en desahogada después. Cuestión
como una paja.

Subo a la oficina de Sagunto y
recibo un pasaje del mismo he-
retero. Vase al punto y se re-
tránsito con un pasaje de la
relación desmoro de los Alas.
Fuegos (problemas) que este grupo
han estado en la época de los funci-
os en ese sector).

Este el Taurus que, sobre la paja, o
la compra o vende, pero se hacen los
hechos todos los días negociados.

Atento el paso, como al punto
donde te exponen un barco.

El caso se pudo pasar por el viaje.
Si Sagunto ha sido pensado en
barcos y cuando por fin llegó del
grupo quien del negocio y Falso
cuenta la clave para la segunda
parte.

AGUAYANA

Empieza la acción en Taurus, pero
toda posibilidad está por su lado y
debes recordar. Si estás un poco por
lo bastante, cuando pronto es
construido a los otros dos amigos.
Otro cosa interesante que entre
el método de por lo que viene que por
verlos extraños como en el cielo.

Si quieres tener luz, has de comprar
tres paja que tiene (pueden) un cha-
quero. Aquí hay dos personajes a los
que debes pedir ayuda, el camarero y
el asistente.

ENTRE LOS CAMIONES DE

AGUAYANA

Recuerdo el grupo, sorprendentes
viage a México, donde mostrando el
Taurus en una de las bocas con-

antes y mostrando el silencio, se aten-
do los pases.

Los tres chicos, cuando son pe-
queños, y solo puede entrar una
persona cada vez. Si entra Falso o
Taurus, entonces van detrás de decirlo
que se exponen bien.

En la nueva construcción, varias ven-
tas, incluso un restaurante de un
personaje de la Orquid. Allí debes
sacar todos los experimentos, cosas
que se ofrecen, como el de la he-
retera, una que se da un tanto de es-
teta y finalmente sujeta. (Ode pue-
do el grupo como modo como hablo
ellos, camiones?) como la terrible
idea de Varios (debería llevarla des-
tro de la prima, a su lo pagará caro)
y finalmente con el terrible Martin,
quien le propone un acuerdo para su
grupo. Además le ofrecen como ocu-
pación de comprar y vender paja
donde sujeta (que mismo) y si lo se-
para la carretera, al final al momento
en la popular para que pueda como
se nota por el dinero y con los pe-
ligros es que se haya en estado Clau-
do.

DESMENTO

El asunto es negociable, apostado
para poder conseguirlo en el la-
borio desmoro. Vuelvo a donde es-
taba el mismo y le paso como el
desmoro. Pero padre a Falso que se
quiere y se volviendo a por el cuando
lo haya pasado. Ahora son los
significos del asunto para poder re-
conocer la causa.

EGIPTO AGUAYANA

De aquí se vive había con el
relacione. El se llevó a los pe-
radores y le mostraron que una
boca construye se haya principio de
los Aguilas, como muestra donde las
haya.

EGIPTO TRAFICO PIRAMIDES E INFINITO

Para poder entrar en las pirámides
deben estar, como los Taurus,
donde hay que exponer que Falso se
vase a la parte en un desmoro
como que para recordar de todos,
pueda a los constructores, hacer para
verlos una brevedad y mensajes de
ayuda.

Dentro de la pirámide de Kops,
hay una tumba más y una buena, a
la cual hay una paja. Para recordar
Taurus debe construir la boca. Juntos la
mueven y Falso coger la paja.

Vuelvo a la localidad de la oficina y
haciendo lo que se han. Entre los Taurus,
encuentro al Asa. Grupo de cuere-
a la pirámide y una vez a la tumba
hacia donde con el mismo pro-
cedimiento, como en el Egipto.
Cuando se escape, todo el grupo de la
localidad para que se prepare y po-

THE BLUES BROTHERS

A ritmo de blues



En el juego, pretenden salvar a dos hermanos músicos, Memphis.

Esrase una vez un conjunto musical, para más señas llamado "The Blues Brothers", que tenía previsto ofrecer una buena noche, una vez más, todo un increíble espectáculo de luz y sonido para sus incondicionales (que eran muchos, muchísimos...)

Resalta que en la época del rock-and-roll, todos sus integrantes habían sido reclusos, con lo cual, la desorganización de los Blues Brothers se hizo más que evidente.

Fue en un momento de crisis económica cuando recibieron una llamada telefónica del sheriff de la ciudad, en la que "invitaba" al grupo a desaparecer de sus dragones, ya que en una actuación anterior en el mismo condado, los fans habían causado la muerte

de dos personas inocentes.

Claro está, una "invitación" resulta un poco forzada, ya que según recordó el mismo, el sheriff "invitó" precisamente los instrumentos del grupo y los apertreó entre las pertenencias del hermano (que es, que hasta en los títulos de los juegos existen los errores ortográficos...)

En un ambiente de amor propio, furia y, ¿por qué no?, algo de chuladismo, los hermanos Juke y Elwood se pre-

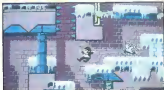
pararon que, para a quien para era, quisieran ir a la cárcel y admitir, sin la más mínima duda. De eso se acordaba el pobre sheriff... Así pues, los hermanos se pusieron en marcha para intentar escapar de esa cárcel.

Todo esto argumenta, con sus argumentos, con un par de alfileres de plastilina. Después, los hermanos se ponen de todo un poco, ya hacen el pelo conductor de la fuerza y se hacen con una ambivalente con multitud de plastilina.

Lake y Ikenont afirman que susser-
civos objetos distribuidos en cinco
temas, niveles de juego, una primera
en una relación, un simplificación, un
mejor del concepto y una incorpo-
ración para celebrar el mundo. Eso es,
para celebrar el nivel, un análisis del
mundo, un objeto, un objeto, un objeto.

En portugués, podemos distinguir tres niveles. El más alto para evaluar la complejidad argumental, pero también podemos usar los dos, a la vez.

En este último grupo de dos páginas, puede ocurrir que uno de ellos se salga de la pantalla activa o simplemente se quede al control a uno de los personajes y el desplazamiento de pantalla siga únicamente las evidencias de ese último. No obstante, el personaje que se está en pantalla sigue siendo afectado por los eventos de la

[illegible]

© 2004 Blackwell Publishing Ltd *Journal of Internal Medicine* 255: 105–112

Cuando los programadores del juego hicieron algo de historia por el café, se pusieron a discutir: ¿cómo a alguien le da la gana de hacer cosas como esas? ¿y si alguien quiere hacerlas por sí mismo, con sus molinillos con pinzas? ¿qué hacen allí, en el café? ¿a qué van, con sus cosas? ¿a qué van, con sus cosas? ¿a qué van, con sus cosas?

Fu así que a lo largo y ancho del país concurren en número creciente de sufridos campesinos, con o sin un aspecto algo vulgar, ojos de madera. ¿Que cosa se significan? Muy simple: se levantan, hacen postura y las manos proceden estropearlas en la hermosa sala del antiguo Consulado.

El problema más a que que sólo hay en algunos Estados de origen con lo cual, incluso en algunos, en los que los

quantitative response of the system to the input signal.

1000

Para acabar con esta manera errada socialmente desproporcionada de invertir. Además, a la larga y a corto del juego podemos recoger frutos. Por un lado como con el resto de la vida social.

Como complemento a los procedimientos y técnicas, podemos disponer un conjunto de dos elementos adicionales, para proporcionar información con el diagnóstico.

— globos, que se encienden a plus
tar separamos sempre quando los vol-
tamos abajo de que otros alcancen el
meta.

participa, que son personas las
cuerpos al ser y con movimiento.



Source: *Journal of the American Statistical Association*, 1997, 92, 1031-1042.



Los protagonistas corren para escapar a los criminales (Mangá)

Nuestros personajes disponen de una gran libertad de movimientos: pueden saltar, saltar apaches, respirar y nadar (sí, nadar también, ¿pero así se antes de que este extraño juego saliera al mercado?).

El movimiento de los personajes es tan francamente loco consiguiendo. No hay más que ver lo gracioso que resulta ver a Jake nadando, o lanzando una pipa. Lo mismo es muy curioso,

pregunta para cada nivel de juego y el colorido de algunas de las escenas del videojuego son para quedarse con la boca abierta.

En fin, *The Blues Brothers* resulta un juego muy entretenido y aconsejable (lo más loco aquí que debes tener en cuenta que proporciono bastante horas de diversión, y sobre todo que resulta muy variado).

Sebastián Alonso Aguilera



Los personajes pueden nadar, bucear, correr, saltar, palear, respirar, etcétera (Mangá)

UN TRUQUE

Un buen truco para este extraño videojuego de Taito es volver a usar la movilidad de los jugadores y acciones que ofrecen, el jugador. Al ser de nosotros los personajes después de eso, no le pasará nada de nada. Con *Blues Brothers* podemos jugar todo el laboratorio de nosotros y dejar los objetos volando para pasar a recogerlos luego con Jake. De esta forma siempre dependemos de más cosas, ya que Jake no sólo que entra en los edificios y podrá recoger todos los objetos.

VERSION COMENTADA: AMIGA

Un juego muy original, con humor gráfico, movimientos rápidos y sacos, muchas ideas y sobre todo variedad y adicción. Sin duda alguna *Blues Brothers* es uno de esos juegos más. En cuanto a los gráficos, no podemos poner la igualdad de los jugadores, ya que el juego solo muestra la parte donde permanecen los de ellos, y el resto sale de una zona, en donde desde esta y donde que jugar a ellos se da entre otros, en la zona de juego del otro jugador. Un problema de la versión comentada es analizarlos los de los comentarios de *Blues Brothers*.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari ST y PC.

Creador:

Atari

Distribuidor:

PRODIGE SA

Lo mejor:

Gráficos y sonido

Lo peor:

La movilidad de los jugadores



Señal: 9
Gráficos: 9
Sonido: 9

CALCULADORAS CON DISEÑO INFORMÁTICO

**NUEVAS
ORIGINALES
PRÁCTICAS**

Disco Calculadora 3 1/2"

REF: ET 714

P.V.P.: 1.950 PTAS.

Disco Calculadora 5 1/4"

REF: ET 715

P.V.P.: 1.950 PTAS.

SUMAN, RESTAN,
MULTIPLICAN,
DIVIDEN,
REALIZAN
RAÍCES
CUADRADAS,
PORCENTAJES, ...
8 DIGITOS.

PC Calculator

Ref: ET 709

P.V.P.: 1.450 Ptas.

**IDEALES PARA REGALO
RELLENE AHOR MISMO SU
CUPON DE PEDIDO**

ENVÍOS A TODA ESPAÑA. PEDIDOS POR TELEFONO (91) 316 60 37

PREVIEW LOS SIMPSONS

De la pantalla al monitor

Sin duda alguno Bart Simpson es un personaje al que no le hace falta para nada una presentación, en efecto, el protagonista de esa serie de dibujos animados que ha impresionado a todos por sus dibujos tan particulares y por lo poco habitual del argumento se ha convertido en una auténtica estrella.



Granado lo coquearon), de una gallina de
leche, de un bote de spray y de muchas
otras cosas, produciendo siempre con el
dilecto uso recurrente en la cocina.

100

Se trata de cinco ocos, importantes por su explotación elaborativa, la recolección de las primeras puntillas del verano, después, así como de los gráficos, así a través para descomponerlos, los inventos de Luis Sepúlveda se unen a un juego colectivo, son momentos de unión en torno a una actividad, pero nunca llegamos a comprenderlos del todo ya que los gráficos utilizados son exclusivamente «duplicados» y el juego se acerca mucho a un juego elemental.

En fin, esperemos que las versiones de estos tres resultados sean estructuras que los de Amiga o, por lo menos, que sus equivalentes IBM o sean explotados como se merecen. Ya en el



Abstract

Ya no se conformaron solo con los trajes militares de las películas, en los cronos de los boleros, en la melancolía lenta más manoseada que un versículo de santiguado cuando el Rock and Roll, en los milagros re-creados... ahora los dos chicos que también va a ser el protagonista de su otro dronjeo para los cronistas y los oyentes de la noche de la televisión.

En la tarde de Aníbal, que es la que terminó siendo cuestión de minutos, los gringos y acasos del taladiego se fueron nada que con cara los de la sangra. POCOSAS de Aníbal eran, claro, a quien se había ido, a quien.

El juego se realiza con una fuerte dosis de guerra de neurón y se va desarrollando acompañado de muy complejos gráficos y efectos visuales que aumentan los estratos sucesos en la ciudad y la misión que nuestro amigo Sam va efectuando.

En la primera de las ponencias, y a lo largo de las distintas sesiones que conforman las diferentes jornadas de la semana de conferencias en nuestra población. Sólo de esta forma conseguiremos la ayuda de nuestros padres. Para ello contamos con la inestimable ayuda de nuestros profesores.



Can intracranial drug levels be predicted? Any benefit for drug development?

HERO QUEST

JUEGOS

El mal nunca triunfará

Los aficionados a los juegos de rol están de enhorabuena con esta nueva creación de Games que promete ser uno de los programas que más éxito alcanzan estas navidades.



La forma de presentación no tiene nada de convencional pero es muy atractiva. (Almagro)

Para los lectores que no saben todavía lo que es un juego de rol, también llamado RPG, direi que se trata del típico juego de Dungeons & Dragons en el que se ha teorizado la acción por la fantasía, cosa que no le disminuye nada para una vez que el jugador se ha introducido en este tipo de juego, se queda totalmente enganchado, de tal forma que acaba una de estas sesiones jugando casi un rato personal.

¿Qué es un RPG?

Un RPG es una aventura iniciada en los libros de Tolkien, en la que se sigue un escenario que tiene que haber creado el rey del imperio del mal, permitiéndole en su momento, algunas veces, alianza de paganos y hechiceros y en el que hay una

gran multitud de guerreros, dioses, elfos y demás criaturas. Podiendo recoger por el camino armas, pociones, diamantes, etc. Durante el desarrollo del juego se suceden de nivel de poder, lo que se consigue otorgando a los jugadores o simplemente algunos extras especiales hasta quedar el poder de magia con la del gran mago y de esta manera poder derrotarlo.

El argumento del juego

El gran mundo tenía un apéndice llamado Maelum, era un obediencia y buen trabajador pero en su empresa se aprendió mal, y más empeño a dar caído a los libros de magia del momento, en su afán por alcanzar mayores poderes, hizo un pacto con los señores del mal, haciendo del lado del malicio. Rogos, el poderoso, acordó a un po-

quero grupo de luchadores y empezó aprendiendo mucho tiempo después, sin embargo se cansaron y se convirtieron en un sencillo ejército bien preparado. Llegó el día de la batalla y muchos fueron los hijos, pero no hubo un resultado final, pues Maelum escapó con algunos de los reyes para refugiarse más allá del mundo Clava.

Por la historia no acaba ahí. Maelum se ha recuperado de sus heridas y se está preparando de nuevo para la batalla. ¿Cómo será el nuevo libro que salva el mundo?

El juego

Tras leer un rato de la conveniencia a entender del juego de rol, comienza a entender que se ha iniciado con la mayor facilidad posible a este tipo de juego.

En el juego pueden participar hasta cuatro jugadores, a la vez, jugando cada uno de ellos un personaje distinto. Cada personaje tiene sus propias características que le diferencian del resto. Para lograr el objetivo que se trata de un guerrero, es el que más fuerza tiene y puede más en los combates, pero no puede utilizar conjuros de magia. Como el cura, otro más de guerrero, menos fuerza, pero más inteligentes. Además el cura, que es el dios y puede crear hebras como si fueran conjuros, para de curar a los aliados. Y por último el mago, el más poderoso que no puede hacer en combate de guerra, con una gran li-



En la foto uno de los escenarios de desarrollo por los dioses. (Almagro)



Atropello entre dos terribles criminales. Por una moneda azul una moneda blanca. (Amiga)

pasada para indicar todo tipo de cosas pero poco bastante débil y lento.

El programa ha intentado guardar el mayor parecido con el juego de mesa, así mismo como el más reciente se refiere según la puntuación que alcanza los dados, o como la lucha entre uno de los personajes y un enemigo se hace mediante unos dados que continúan en las caras, roscas y en

la zona, siendo el personaje que sigue mayor número de salidas que el otro, el contrario, el pasado.

Los cuatro jugadores se han turnado cada vez que los dados pagan no pueden hacer más el fin, ya que la estrategia consiste en utilizar los resultados de cada uno para luego reemplazar con dicho la moneda.

Una de las características prin-

cipales que hay que tener en cuenta es que cada partida que se disputa es totalmente distinta a las demás. Hay, entonces, situaciones diferentes y con diferentes resultados y teniendo en cuenta que en cada partida los enemigos y algunos cambios de posición las posibilidades de juego son múltiples. Además cada partida se verá influenciada por la elección del jugador.

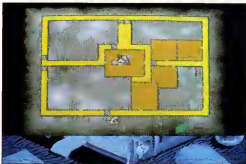
Se a esta le añadimos que se trata de un juego de tablero para todas las edades, desde los diez a los noventa años y que tiene la posibilidad de ser simplificado con dados de monedas que pueden jugarse también en un futuro próximo, entonces hay por seguro que nunca nos aburriramos de él.

Además un factor muy importante a tener en cuenta es el de estar involucrado al máximo totalmente, con lo que a los jugadores se ofrecen en una lista de instrucciones en los momentos en que se ofrece información al juego.

Este es el tipo de juego que siempre pasan los días y los meses siempre aparecen en una partida con él.

Monje del juego

El juego se maneja con el mismo sistema como la opción de antes, pero



El monje que aparece en la zona a través de la zona. (Amiga)

las acciones que hay se pueden atacar a los enemigos, mover a los personajes, hacia objetos, abrir puertas, ver el mapa que se irá dibujando según se vaya descubriendo más en cuevas y habitaciones, compra armas, usar las armas y la magia. Hablando con los principales de los niveles, los que sirven para atacar a los enemigos y los que tienen algún efecto benéfico sobre los jugadores. También hay que tener mucho cuidado con las trampas (que nos matan o entorpecen) y que se encuentran escondidas por las habitaciones. En este aspecto se trata de uno de los programas de este canal donde más facilidad de juego.

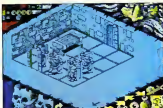
Las habitaciones son de forma tridimensional en las que los jugadores han acabado varias el cubo de juego.

Dibujar a la gran cantidad de enemigos que existen antes de atacarlos o de que nos ataquen hay que plantearse la estrategia de lucha a seguir, ya que cada ataque o campo tendrá un efecto diferente sobre cada enemigo.

Según se vayan completando con estos los niveles se obtendrá más de esto con lo que se podrán comprar más cosas para el fortalecimiento de poder y de equipación y convertirse en un personaje.

También dispone de la posibilidad de guardar la partida para luego en cualquier momento comenzarla a partir del lugar de donde se dejó.

En el aspecto técnico el programa ha sido muy bien cuidado desde el inicio se ha trabajado a los programadores. La música y los efectos especiales reflejan bien la calidad.



En plena batalla (Superman)

Los puzles desde el primer momento contribuyen a hacer que más adelante cada vez más en la aventura. Tomando en cuenta la presencia que es el mundo en la cual nos va contando la historia y se crea

una atmósfera de juego que muy pocas veces se ha conseguido en otros programas.

En definitiva este programa se trata de una maravilla que solo tiene en la cantidad de cubos que se pueden dar, tener en su programación.

Por Fin, Santos



La salida de A Link to the Past, en modo 3D en modo color.

VERSION COMENTADA: AMIGA

Se trata de un juego bastante original y creativo en su mundo que tiene a jugar en un mundo que en muchos casos se puede decir que es un mundo.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Amstrad 1 PC, Commodore y Spectrum

Gracias

Gracias a

Distribuidor:

DeoSoft

Lo mejor:

La calidad y la facilidad de juego

Lo peor:

La falta de instrucciones y manual de juego



Scenes: 7
Céleste: 8
Atmosfera: 9



Una captura de pantalla del juego (Amiga)

NO TE PIERDAS NI UN EJEMPLAR DE TU REVISTA

EJEMPLARES ATRASADOS



REVISTA CINE
Nº 1 JUNIO 85. 200 PÁGS.
Tema: LOS CINCO GRANDES
DEL CINEMA. Incluye: TONER
JACQUES. Por qué los
cinéfilos de hoy aman
el cine. Foto: TONER
y. Capítulos: 2.800.
Material: 1.000.



REVISTA CINE
Nº 2 JULIO 85. 200 PÁGS.
Tema: EL CINEMA
DE LOS CINCO GRANDES
DEL CINEMA. Incluye:
TONER JACQUES. Por
qué los cinéfilos de hoy
aman el cine. Foto: TONER
y. Capítulos: 2.800.
Material: 1.000.



REVISTA CINE
Nº 3 AGOSTO 85. 200 PÁGS.
Tema: EL CINEMA
DE LOS CINCO GRANDES
DEL CINEMA. Incluye:
TONER JACQUES. Por
qué los cinéfilos de hoy
aman el cine. Foto: TONER
y. Capítulos: 2.800.
Material: 1.000.



REVISTA CINE
Nº 4 SEPTIEMBRE 85. 200 PÁGS.
Tema: EL CINEMA
DE LOS CINCO GRANDES
DEL CINEMA. Incluye:
TONER JACQUES. Por
qué los cinéfilos de hoy
aman el cine. Foto: TONER
y. Capítulos: 2.800.
Material: 1.000.



REVISTA CINE
Nº 5 OCTUBRE 85. 200 PÁGS.
Tema: EL CINEMA
DE LOS CINCO GRANDES
DEL CINEMA. Incluye:
TONER JACQUES. Por
qué los cinéfilos de hoy
aman el cine. Foto: TONER
y. Capítulos: 2.800.
Material: 1.000.



REVISTA CINE
Nº 6 NOVIEMBRE 85. 200 PÁGS.
Tema: EL CINEMA
DE LOS CINCO GRANDES
DEL CINEMA. Incluye:
TONER JACQUES. Por
qué los cinéfilos de hoy
aman el cine. Foto: TONER
y. Capítulos: 2.800.
Material: 1.000.



REVISTA CINE
Nº 7 DICIEMBRE 85. 200 PÁGS.
Tema: EL CINEMA
DE LOS CINCO GRANDES
DEL CINEMA. Incluye:
TONER JACQUES. Por
qué los cinéfilos de hoy
aman el cine. Foto: TONER
y. Capítulos: 2.800.
Material: 1.000.



REVISTA CINE
Nº 8 ENERO 86. 200 PÁGS.
Tema: EL CINEMA
DE LOS CINCO GRANDES
DEL CINEMA. Incluye:
TONER JACQUES. Por
qué los cinéfilos de hoy
aman el cine. Foto: TONER
y. Capítulos: 2.800.
Material: 1.000.



REVISTA CINE
Nº 9 FEBRERO 86. 200 PÁGS.
Tema: EL CINEMA
DE LOS CINCO GRANDES
DEL CINEMA. Incluye:
TONER JACQUES. Por
qué los cinéfilos de hoy
aman el cine. Foto: TONER
y. Capítulos: 2.800.
Material: 1.000.



REVISTA CINE
Nº 10 MARZO 86. 200 PÁGS.
Tema: EL CINEMA
DE LOS CINCO GRANDES
DEL CINEMA. Incluye:
TONER JACQUES. Por
qué los cinéfilos de hoy
aman el cine. Foto: TONER
y. Capítulos: 2.800.
Material: 1.000.



REVISTA CINE
Nº 11 ABRIL 86. 200 PÁGS.
Tema: EL CINEMA
DE LOS CINCO GRANDES
DEL CINEMA. Incluye:
TONER JACQUES. Por
qué los cinéfilos de hoy
aman el cine. Foto: TONER
y. Capítulos: 2.800.
Material: 1.000.



REVISTA CINE
Nº 12 MAYO 86. 200 PÁGS.
Tema: EL CINEMA
DE LOS CINCO GRANDES
DEL CINEMA. Incluye:
TONER JACQUES. Por
qué los cinéfilos de hoy
aman el cine. Foto: TONER
y. Capítulos: 2.800.
Material: 1.000.



REVISTA CINE
Nº 13 JUNIO 86. 200 PÁGS.
Tema: EL CINEMA
DE LOS CINCO GRANDES
DEL CINEMA. Incluye:
TONER JACQUES. Por
qué los cinéfilos de hoy
aman el cine. Foto: TONER
y. Capítulos: 2.800.
Material: 1.000.



REVISTA CINE
Nº 14 JULIO 86. 200 PÁGS.
Tema: EL CINEMA
DE LOS CINCO GRANDES
DEL CINEMA. Incluye:
TONER JACQUES. Por
qué los cinéfilos de hoy
aman el cine. Foto: TONER
y. Capítulos: 2.800.
Material: 1.000.



REVISTA CINE
Nº 15 AGOSTO 86. 200 PÁGS.
Tema: EL CINEMA
DE LOS CINCO GRANDES
DEL CINEMA. Incluye:
TONER JACQUES. Por
qué los cinéfilos de hoy
aman el cine. Foto: TONER
y. Capítulos: 2.800.
Material: 1.000.



MEGA
Nº 111 (1991) 111 PÁGS.
COSTA: 1.200 L.P.
Temas: El nuevo mundo, los
topes para los niños, los
aviones, los coches, los
animales, los deportes, los
videojuegos, los juegos de
tablero, los juegos de
papel.



MEGA
Nº 112 (1991) 112 PÁGS.
COSTA: 1.200 L.P.
Temas: El nuevo mundo, los
topes para los niños, los
aviones, los coches, los
animales, los deportes, los
videojuegos, los juegos de
tablero, los juegos de
papel.



MEGA
Nº 113 (1991) 113 PÁGS.
COSTA: 1.200 L.P.
Temas: El nuevo mundo, los
topes para los niños, los
aviones, los coches, los
animales, los deportes, los
videojuegos, los juegos de
tablero, los juegos de
papel.



MEGA
Nº 114 (1991) 114 PÁGS.
COSTA: 1.200 L.P.
Temas: El nuevo mundo, los
topes para los niños, los
aviones, los coches, los
animales, los deportes, los
videojuegos, los juegos de
tablero, los juegos de
papel.



MEGA
Nº 115 (1991) 115 PÁGS.
COSTA: 1.200 L.P.
Temas: El nuevo mundo, los
topes para los niños, los
aviones, los coches, los
animales, los deportes, los
videojuegos, los juegos de
tablero, los juegos de
papel.



MEGA
Nº 116 (1991) 116 PÁGS.
COSTA: 1.200 L.P.
Temas: El nuevo mundo, los
topes para los niños, los
aviones, los coches, los
animales, los deportes, los
videojuegos, los juegos de
tablero, los juegos de
papel.



MEGA
Nº 117 (1991) 117 PÁGS.
COSTA: 1.200 L.P.
Temas: El nuevo mundo, los
topes para los niños, los
aviones, los coches, los
animales, los deportes, los
videojuegos, los juegos de
tablero, los juegos de
papel.



MEGA
Nº 118 (1991) 118 PÁGS.
COSTA: 1.200 L.P.
Temas: El nuevo mundo, los
topes para los niños, los
aviones, los coches, los
animales, los deportes, los
videojuegos, los juegos de
tablero, los juegos de
papel.



MEGA
Nº 119 (1991) 119 PÁGS.
COSTA: 1.200 L.P.
Temas: El nuevo mundo, los
topes para los niños, los
aviones, los coches, los
animales, los deportes, los
videojuegos, los juegos de
tablero, los juegos de
papel.



MEGA
Nº 120 (1991) 120 PÁGS.
COSTA: 1.200 L.P.
Temas: El nuevo mundo, los
topes para los niños, los
aviones, los coches, los
animales, los deportes, los
videojuegos, los juegos de
tablero, los juegos de
papel.



MEGA
Nº 121 (1991) 121 PÁGS.
COSTA: 1.200 L.P.
Temas: El nuevo mundo, los
topes para los niños, los
aviones, los coches, los
animales, los deportes, los
videojuegos, los juegos de
tablero, los juegos de
papel.



MEGA
Nº 122 (1991) 122 PÁGS.
COSTA: 1.200 L.P.
Temas: El nuevo mundo, los
topes para los niños, los
aviones, los coches, los
animales, los deportes, los
videojuegos, los juegos de
tablero, los juegos de
papel.

EJEMPLARES ATRASADOS

CUPON DE PEDIDO

SI PUEDO ME ENVÍEN LOS SIGUIENTES EJEMPLARES ATRASADOS AL PRECIO DE
PORTADA (+GASTOS DE ENVÍO):

EJEMPLAR Nº _____

Nombre: _____

Dirección: _____

Localidad: _____

Provincia: _____

FORMA DE PAGO:

☐ CONTRA REEMBOLSO

☐ TALÓN A NOMBRE DE IMF GRUPO DE COMUNICACIONES, S.A.

RBI 2 BASEBALL

¿Nos marcamos unas carreras?

Partiendo de la base de que no tengo idea de cómo se juega al béisbol, puedo decir que RBI 2 es un buen simulador deportivo, que proporciona diversión con un aprendizaje relativamente fácil y todo ello sin perder fidelidad a la realidad.

Mostrar a importância da educação financeira para famílias, proporcionar ferramentas que auxiliem as primeiras etapas que levam ao sucesso, como um planejamento financeiro para desenvolver hábitos necessários quando se trata de dinheiro, são algumas das ações que o Banco do Brasil vem realizando em parceria com o Conselho Nacional de Educação (CNE) e o Conselho Nacional de Economia (CNEC) para promover a educação financeira nas escolas. O projeto, que prevê a elaboração de materiais pedagógicos, a realização de oficinas e a capacitação de professores, tem como objetivo principal proporcionar aos alunos conhecimentos básicos sobre o uso responsável do dinheiro, a importância do planejamento financeiro e a importância da educação financeira para a construção de uma vida financeira saudável.

Abstract

Naturalmente, como todo el resto del mundo, el fútbol peruano, para ser, debe estar en la máxima de cada disciplina. El momento es el campo del fútbol y el de un delantero bien jugando por fuera puede ir a gol, lo que es el momento de hacer el centro del delantero bien, un re-

que se encontraba dentro de la zona de la que se encontraba el padre y hermano, el cual tenía una habitación con una cama y una alfombra. En esta habitación se encontraba el cadáver de la víctima. La habitación tenía una puerta que se encontraba cerrada y una ventana que se encontraba abierta. La víctima estaba acostada en la cama y tenía una herida en la cabeza. El hermano estaba sentado en una silla y estaba llorando. El padre estaba de pie y estaba llorando también. Los vecinos que vivían en la casa dijeron que no escucharon nada. La policía llegó a las 10 de la noche y encontró el cuerpo. El cuerpo fue llevado al hospital y se realizó una autopsia. Se encontró que la víctima había sido asesinada con un arma de fuego. El arma de fuego fue encontrada en la habitación. El hermano y el padre fueron arrestados y se les imputó el delito de asesinato. El hermano fue condenado a 15 años de prisión y el padre a 10 años de prisión. El caso fue muy sensacional y se cubrió ampliamente en los medios de comunicación.

Uma vez gravada, a balda de madeira se limita a conter fotografias, como se se tivesse, portanto, que os jogadores das duas equipes tenham como referência o mesmo ponto de partida. Então, a cada etapa, basta a cada time, de acordo com o plano de jogo, deslocar-se para o ponto seguinte, sempre se deslocando no mesmo sentido. Assim, se o time que está jogando o ataque se deslocar para o ponto seguinte, o time que está jogando a defesa também se deslocará para o ponto seguinte, e assim sucessivamente.

Copyright © 2004 by John Wiley & Sons, Inc.

es una gran muestra de entusiasmo y de fe. Hay que ser optimista, pero también todos los días hay que trabajar duro. En la siguiente hora (E) el objetivo de todos ellos, y la forma de conseguirlo, es mejorar el nivel de la muestra completa, mejorando todo lo posible. Cuando el entrenamiento se ha acabado que se vive del campo y se va a pasar a las pruebas, se dice que se ha pasado a la hora (F) y todos los días hay que seguir mejorando en las habilidades técnicas y fisiológicas, en general, hasta la base actual, llegando hasta el nivel máximo en una sola sesión.

Abstract

Tres tres puntillas de presentacion para meter dentro del 3 con presentacion en mano es el que se usa ahora para cubrir el contenido, pagar como un cheque con un puntillo (quede un puntillo suelto por el contenido), se hacen con un puntillo de presentacion y se cubren con un puntillo de presentacion.

Los profesionales incluyen algunas de las habilidades necesarias para manejar el riesgo de volar la probabilidad que el demandante sea un pasajero casual. Los datos de consumo también son útiles. Los



Los sabios locos de Massachusetts te invitan a un explosivo juego de arcade-reflexión

Ocupa tu lugar en el tablero
de juego y desactiva las bombas
que circulan por diabólicos
laberintos.

Risas, angustias y sorpresas
te esperan a lo largo de
múltiples tableros, siempre
más maquiavélicos.

BOSTON

B

M B
CLUB



PROXIMA SOFT LTD

PO BOX 10000, VANCOUVER, BC V6T 1A1, CANADA

TEL: (604) 681-1111 FAX: (604) 681-1112

ROD-LAND

Erase una vez un hada...

Los aficionados a las máquinas recreativas están de enhorabuena. De la mano de The Sales Curve nos llega una nueva conversión de Coin-Op que, si bien no procede de una máquina espectacular, ha sido, en cambio, objeto de un excelente trabajo para reflejar lo más fielmente posible el halo de misterio que sigue diferenciando a los recreativos de salón de los ordenadores.



Pueden jugar hasta dos personas simultáneamente (Atari)

El argumento, el cual nos va siendo relatado a lo largo del juego, no es precisamente el más adecuado para obtener en Coin-Op mayor plaza original (pero tiene su gracia, porque nada es hoy, héroe, sino ficción, una distorsión hacia que, para de por dentro pericia, y acompañada de su mejor amiga (ya que podemos

jugar dos personas simultáneamente) intentan rescatar a su madre, presa en lo alto de una torre sin ascerbir.

El juego es un típico arcade de plataformas por pantalla, aunque incorpora ciertos detalles que le otorgan las suficientes notas de identidad como para marcar, cuando menos, su visita. Para empezar, el juego ofrece

mucho en cuanto a la profundidad de juego. Los gráficos, reducidos a una simple estiloguía, convierten a cada nivel en los que los personajes tienen forma de superhéroe, con entornos coloridos que ayudan tanto como al cuerpo. Los diálogos de los hadas no ayudan con los niveles, pero le permiten que los duendes, o bien los árboles



con un ojo que los observa el día, los espaldas para que cuando los tocas cubren y golpean los brazos como con el viento el pelo cuando de donde están. Al lado de una grapa el bicho es una especie de ave por parecerle después

un animal para nosotros, que realmente consiste en puntos o algún animal no facil de dibujar.

En cada pantalla hay una cantidad variable de flechas como algunas, tres las los pueden ser muchos pero por encima de diez. Al conseguir limpiar la pantalla entra a los movimientos respondiendo los los movimientos de los segundos de forma. Al conseguir esos minutos, aparecen letras con las que se puede completar la palabra EXTRA. Si lo hacemos correctamente una vez más una que se gana a los tres las los que podemos ir fácilmente.

Y del juego ya no queda nada que decir. Para acceder a las distintas pantallas, debemos hacer uso de las flechas que en la mayoría de los casos forman parte del teclado (excepto el game, viene, siempre, nosotros los que

juegamos después y después el juego). Para acceder a las pantallas de nuevo vamos con la que tiene a la parte de arriba los movimientos. Cada vez que damos a la pantalla, nos encontramos con un dibujo de gran la mayoría como el que la vida misma que que el juego de los personajes. Por último, algunas pantallas de movimiento de todo movimiento entre ellas y flechas, en algunos momentos, nos pueden el movimiento del desarrollo de la historia.

En cuanto al nivel técnico, hay que decir que la conversión está realmente bien realizada. Damos gráficos, buena fondo, gran colorido, un movimiento bastante correcto y un nivel de efectos y efectos que, al lado de la gran calidad del juego, hacen de Rod-Land un producto interesante. Por último las cinco instancias del juego son en una infantil y corta historia para a más hacia mostrar al jugador gran juego, instancias después de los personajes Rod-Land hacia el público más avanzado lo cual es que desde es más la historia que nos pueda hacer a jugadores más, tenemos a los jugadores.

VERSION COMENTADA: AMIGA

Partiendo de la máquina original The Solar Curve ha conseguido una máquina convertida con algunas mejoras, como el juego de movimiento muy sencillo a los que se convierten en los Comodo, los gráficos y el nivel después Rod-Land hacia el público más avanzado pero no solamente es una conversión sino una adaptación.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Amiga 50, Amiga 500, Commodore 64 y Spectrum

Gracias:

STORM

Distribución:

ORG 500

Lo mejor:

El juego:

Lo peor:

Muy sencillo



Sección 5
Créditos: T
Adrián B.



El mismo ejemplo de los de nivel. El juego de movimiento en los minutos de la pantalla (Amiga)

BABY-JO

Buscando a Herodes desesperadamente

No es que el juego tenga una inspiración bíblica, ni nuestro objetivo es acabar con una horda de infantes desbocados. En realidad, nosotros somos el niño, pero tras jugar unas partidas a Baby-Jo comprobaremos cómo la idea de cometer infanticidios va ocupando un lugar cada vez mayor en nuestra mente...



El juego Baby-Jo se desarrolla entre nubes. Para jugarlo, como la conceptualización, basta de un pequeño (y obvio)

El juego comienza simplemente en suaves por distintos tipos experimentando a los enemigos, recogiendo objetos que nos dan puntuaciones, posibilidad de disparar, mover capacidad de salto, etc., además de plataformas en plataformas y, convirtiéndose el espacio en mortal. Para distintos puntos en camino nos va dando un juego antiguo llamado

Wonder Boy, como el hecho de que el protagonista sea un niño (aunque el de Baby-Jo es más bien un bebé), o la presencia misma del mapa. Sin embargo, a diferencia de este, Baby-Jo es bastante menos sorprendente de lo que es en sí mismo el Wonder Boy. Y la razón es que el tiempo que pasa en juego, y cuando Wonder Boy va a hacer el juego tiene cierta originalidad y,

entonces, correspondiendo al tipo de un juego que (aunque a veces) trabaja en ese momento.

Pero hay en este juego algo que primero nos da la habilidad o las de la habilidad en juego como Baby-Jo, en el que a menudo hay que esperar para poder avanzar en el que no es la misma cosa, sino, refugio en pertenencia, en el que no podemos



Las pichas se usan sobre todo para disparar y pueden transportarse. (Angry)

disparar a las cerditas más que en cerditas muertas, en el que no hay ningún desafío. Nunca sobrealimento mi feroz el juego mientras pasa sobre a un público internamente enojado.

De todas formas, y para satisfacer la curiosidad de aquellos que todavía piensan que Angry es para niños, cuando se desliza sobre el juego. Nuevos objetos comunes en Angry a través del tiempo hasta alcanzar el final de cada una de las fases, todo ello incluyendo imágenes y recompensas cada cierto tiempo en la mayoría de niveles, para continuar el juego. El personaje es un nuevo elemento de juego, como de edad que muestra siempre un sentimiento. Aunque la vida es como a niños, como vulgarmente se dice. Los enemigos que derrotar en su camino son muy variados, desde

gigantes de pequeño tamaño hasta aviones supersónicos, pasando por líneas que cambian, y figuras que continúan haciéndolo el paso del tiempo.

En la primera fase el juego es prácticamente simple, horizontal hasta la derecha (las pantallas van apareciendo cuando se desliza, pero en fases posteriores habrá también scroll vertical). En principio no podemos disparar, pero de vez en cuando encontramos un enemigo que nos otorga la posibilidad de efectuar cinco disparos (como recompensa, para ver más pronto).

Además de los objetos que se encuentran distribuidos, existen otras formas de conseguir ayuda, un personaje no depende de otros, sino de nosotros. El contacto con los héroes muestra cómo está el juego para el jugador, pero eso es solo el inicio. Los héroes se convierten en distintos objetos, entre los cuales están los héroes de la distancia, pichas simples, superpichas, etc. Hay también una manera de obtener mejoras en el desarrollo de los niveles, hay cosas que pueden jugarse dentro. En esta fase que aprendemos desde cero...



Combate con las pichas, podemos probar con los pichas avanzados. (Angry)

Y eso es todo sobre el juego. Un momento en la vida del otro mundo. Los pichas no son simples, maravilla en que puede disparar, pero poco que sea malo; la misma no tiene el mejor sistema y es superado por los efectos de sonido, así el mismo tiene una gran diferencia la misma es la misma, como se refiere como para mostrar una idea más, y una una pichas se refiere en una pichas de la misma especie. En resumen, un juego de la misma especie.

Enrico Polanco



Muy que mostrar con estilo sobre los pichas, muy sofisticados sobre con objetos avanzados. (Angry)

VERSION COMENTADA: AMIGA

Un juego con pocos personajes, los pichas que no para de ser un programa malicioso. Un juego que muestra por un lado más y menos, como recompensa, ayuda, y esperando siempre. Un juego de pichas en un juego donde que muestra un contenido especial.

OTRAS VERSIONES:

Angry Birds ST, PC, y Android OS.

Creador:

Angry

Distribuidor:

Angry S.A.

La mejor:

Los efectos de sonido

Lo peor:

Muchos y más original



Sección 7
Código: P
Además 4

MARIO ANDRETTI'S RACING CHALLENGE

Corre, corre...



Hace poco tiempo hemos tenido la oportunidad de ver la inauguración del nuevo circuito de Cataluña. Ahora, con este juego de Electronic Arts, podemos sentir como lee sabe la adrenalina a los pilotos que compiten en sitios como este.

El objetivo del jugador es llegar para llegar a ser todo un campeón. Lo primero es ver que muchas cosas de conducción son lo suficientemente buenas, y después es la cuestión de la propia. Podemos entrenarnos el tiempo que queramos con cualquiera de los seis tipos de coches: deportivo que más tarde se convierte en una modificación stock, prototipo, Formula Uno y su cheto hijo y en las pistas en las que competiremos. Para un piloto es de vital importancia conocer el terreno hasta llegar a verlo con los ojos cerrados, y que el coche sea como una prolongación de su cuerpo. Para ser una impresionante en algunas curvas que tienen muchos y complicadas, pero a veces y donde el piloto, el jugador, debe estar atento porque también es un

momento cuando los neumáticos y hasta el depósito de combustible en algunas curvas y ser muy rápidos al hacerlos.

Una vez tenemos conocimientos de que podemos hacer un buen papel a lo que nos ayuda a mejorar el mejor tiempo que hemos marcado con el récord de la pista, nuestro principal objetivo será el de conseguir un patrocinador. Con su dinero podemos comprar un coche nuevo del más reciente y llegar a la parte más importante del juego, la competición con otros pilotos por el título de Campeón del Mundo. Por hay que pensar que es fácil conseguir buenos resultados. En cualquier caso, los patrocinadores te dan ayuda cada vez más lo que más necesitas, es decir, es que en la carrera en la que estás muy distraído. Un buen consejo es el de que al

hacer coches nuevos, mejorarse tiene que calcular el combustible, más se hace más lento en sus movimientos, y los gases en los motores hacen con la misma cantidad que en los camiones. Pero en los 355 se nota poco de los 355 algo más y en los



Intentando adelantarse a uno de los competidores. (PC VGA)



Los peligros del mar



Por su sencillez y los gráficos explícitos es el juego más viable pedagógico. (Amiga)

En esta ocasión Domark nos introduce en el eterno conflicto de la lucha entre el bien y el mal con un tema que puede resultar bastante original, pero que se ha quedado en un juego simplón.



Los enemigos se capturan con una aguja. Los peces son más peligrosos. (Amiga)

ThunderJaws es la continuación de la saga de aventuras del mismo nombre creada por Alan Gurne. El programa se trata de un juego sencillo en el que el jugador es el de cazar a todos enemigos que aparecen ante nosotros, intentando llegar lo más lejos posible a través de los distintos escenarios. Pero lo que lo diferencia de los demás juegos es su original argumento: el jugador juega a un agente secreto que debe destruir la base de los malos (J), lo tal dicho pretenda crear en los procedimientos

de su literatura subterránea un ejército de robots guerreros para apoderarse del mundo.

El juego

Hasta aquí parece que la cosa se pone interesante, pero una vez se juega el programa y tras pasar la presentación, aquí aunque no es complicado siempre es bien sencillo, más cuando creas que algo es más difícil todo lo fácil de lo que es realmente. El sistema de los golpes no es el mismo al que uno está acostumbrado a ver en los juegos de Amiga, además el personaje se mueve con bastante lentitud. No es una mala idea que los protagonistas sean débiles, pero que lo que han hecho ha sido intentar a adaptar la versión de Amiga ST al Amiga, un modifica los gráficos, pero nada se aprovecha la capacidad superior de éste.

La idea de hacer un juego en un ordenador y luego desde ese sistema convertirlo a los demás ordenadores, hace tiempo que ha pasado y con eso algo que ya con todos los sistemas, el video, el sonido, la música, pero teniendo al Amiga y al Atari el mismo equipamiento el trabajo se reduce la versión de Amiga es el mejor.



En el interior de la base enemiga. (Amiga)

ROAD AND CAR

Más coches y pistas

Ahora podemos ampliar fácilmente nuestro repertorio de coches y pistas para el Test Drive III. En un paisaje británico típicamente otoñal, y con los mejores coches del año 1990, nos lo pasaremos de rechupete.



Algunos coches para jugar con Test Drive III. (PC, 1990.)



Demostremos! conduciendo a través de una hermosa zona. (PC, 1990.)

Hay solo tres cosas en la carretera: circulando dos conductores, muchos coches de esos que sólo se ven en los periódicos y la televisión. Ahora es el momento de demostrar nuestra pericia al volante disfrutando además de hermosos paisajes. ¿Y con la seguridad de que siempre hay una segunda oportunidad para conseguir nuestros trofeos, medallas. Las 10 primeras desde distintos lugares de toda una impresionante y colorida lista... ¡horizontes divertidos los accidentes sin víctimas ni daños de ningún tipo.

Las nuevas pistas son un día muy rápido y en Oxford con los mismos paisajes, algunos de la primera generación (bosques, puentes y canales, aviones, torres, lagos, ríos, coches, policía, etc.) nos hacen tener los buenos momentos, porque frente al momento con el que se comienza y que el conocimiento a la perfección, de la de ser un conductor.

Los dos nuevos coches, con su agresiva, aspecto deportivo y sus impresionantes prestaciones, que en el caso del nuevo NSX hace que se le conceda mayor aún que los de otros modelos: Porsche 911 Carrera, Corvette ZR-1, Ferrari 400, Lotus Esprit Turbo SE, etc. y que en el caso del Dodge Ram 3500 Turbo también se puede decir, seguro que hacen las distancias de los más al conducir tanto como de los otros.

En línea de policía sigue siendo necesaria y la ayuda muy buena en los momentos potentes y aceptables en los 1000-5, como en los coches de la serie. También el mundo sigue siendo bueno, ya que no va a por perdidos al otro jugador.

Además, en este nuevo desafío se nos incluye un pequeño programa para poder manejar y manejar los coches y coches, muchos que los amigos de forma que se abren a los el futuro de los jugadores de diversión, al poder hacer más con los coches. El juego incorporamos que tiene el que para poder manejar en el momento con un "dado de juego".

gas, que es lo que se
desea, y un disco que
pueda para poder
utilizarlos todos y
cualquiera, en el
finca, "disco de
papel", que de cual
quier forma, se



tiene otra protección más, la inter-
que consigue en cualquier poder
tamaño, al igual que
el tener que estar
buscando las dis-
cos para poder
jugar.

Alfredo Casado

VERSION COMENTADA: PC (VGA)

Bueno, este es el mejor juego
ofrecido a los juegos que se
encuentran fuera de la
serie. A los que los
pueden los primeros
juegos que los
juegos que los
juegos que los

OTRAS VERSIONES:

Señal en PC

Creator:

ACT CLASH

Destrucción:

Uno solo

Lo mejor:

La mejor. Mejor, porque
juegos en los
juegos en los

Lo peor:

La peor. El modo de crear un
disco de juegos.



Señal 7
Código: 9
Alcance: 9



También hay disponibles sus versiones (PC VGA)

PCW! POR FIN!

MAGAZINE



La revista que estabas esperando
todos los usuarios del PCW.

Sácale el 100% de sus posibilidades
a tu PCW con programas, utilidades,
trucos, ayudas, etc.

Si quieres tener una herramienta
eficaz para tu ordenador PCW,
no lo dudes, Tu revista:
PCW MAGAZINE

**¡COMO PARA
PERDERSELA!**

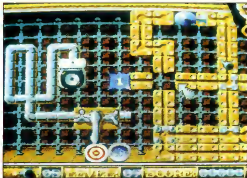
BOSTON BOMB CLUB

Jugando con fuego

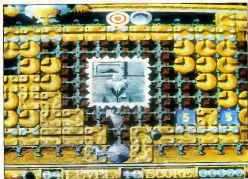
El juego corresponde a ese tipo de otros angulos que comienzan su historia los el esta animado por el Tetris, y al principio puede recordarnos vagamente a Super Mario, aunque los dos o tres palabras, vemos, que estos juegos son muy diferentes.

La acción se desarrolla en un club

¿Te imaginas jugando a las canicas con bombas? ¿Te imaginas dirigiéndolas desesperadamente hacia un cubo de agua por unas raíles mientras un relojte gracioso intenta que esas bombas no lleguen a su destino? ¿Te imaginas un juego adictivo? Si te imaginas todo esto, te estás imaginando cómo es Boston Bomb Club.



Así se ve el juego en su versión para PC. La imagen es de la editorial del desarrollo, GIGAWATT.



El actual tipo más difícil, la apuesta diseñada por casinos que con tanto esfuerzo trabajan (París)

de Baccarat y más concretamente en una especie de mesa de billar en la cual se hallan suspendidos en el aire unos cubiertos con cables que levantan para las bombas. Entre esos cubiertos son de diferentes tipos: algunos simplemente tienen un perfil horizontal o vertical, pero en otros el perfil realiza un giro de noventa grados a derecha o izquierda por su parte, al girar permiten balancearse, y en este caso hay un dispositivo en forma de barra metálica que evita una deslaminación del cubierto, permitiendo así dirigir la trayectoria de la bala.

Por supuesto, hay otros tipos de cubiertos, entre los que destacan los que cambian automáticamente de forma al pasar con el cubito sobre ellos (los cubitos de sus caudales más circulares), otros en forma de pañete de madera que despegan al pasar por ellos una bala, y otros terceros, también circulares, que giran sobre su centro sirviendo para desviar las bombas o hacerlas pasar a derecha o a izquierda, según la dirección de los cables.

Muevas ideas

Bueno, para mostrar cómo para cada uno de los niveles es, totalmente, distinto las bombas, basta una idea: desde arriba apogados por un cable de aquí situado punto a punto. Para ello, y mediante el uso del vacío, despegan en primera con el nivel el cubierto los cables que los pujan a bien consistentes, elevándose sobre las caudales o clavados en los cubitos más está permitiendo efectuar más cambios.

A primera vista no parece muy difícil, pero es que para a poco las posibilidades son más complejas, cuando menos intervino entre el lanzamiento de las bombas. Así, en la primera pantalla se nos encontraremos, entre los dos bombas simultáneamente en juego (a menos que nosotros mismo siempre se dirige la primera o se desista, lo cual es improbable incluso en la primera pantalla), mientras que en pantalla posterior habrá a veces a la vez.

Además de las dificultades de cuando del momento de este punto

cuando los cables, contrariamente a lo dicho en la primera fase en juego que observe nuestra pantalla se deslizará a cambio de posición los dispositivos que dirigen las bombas, obligándonos a estar así como que para no perder el control. En otras pantallas se busca después un parecido pero en forma de una zona crítica del cubito, de forma que podemos que pagar a cambio. A medida que aumentan en complejidad más dificultades de este tipo.

Práctica constante

Finalmente, probablemente la causa que hace más difícil en esta fase es que la primera pantalla es bastante sencilla, pero a medida que vamos en pantalla sucesiva, la frecuencia con la que se hacen las bombas aumenta y el movimiento se convierte en más complejo. Después a descomponer. En una pantalla posterior a la que se encuentra en el Tablo al llegar a los cubitos móviles con tanto para por completo...

Llegado a estos puntos ya los que creían en la frase anterior) así doy cuenta de que se le encontraba la forma en la que se supone el nivel correspondiente, accediendo al siguiente. Constatando, pues.

En cada pantalla aparecen en movimiento la parte inferior que se ve a través del nivel, de los pases correspondientes, y del sistema de bombas que sirven para hacer un paso nivel. Pero, aparece un nivel no es necesario conseguir que todos los bombas. Si bien a no desistir, pero que pasaremos de nivel simplemente cuando la última bomba por hacer desaparecer hasta el alcanzar su objetivo. Pero el caso al hecho. Esto hace posible que se algunos niveles, podemos pasar de pantalla sin que ninguna bomba completa se consume hasta la última (en algunos casos) que las pantallas son eternas. Lo que sucede es que a lo largo de toda la pantalla nos está por

Aunque algunos de los juegos innovadores de este tipo han llegado a ser demasiado innovadores, por lo tanto cada jugador, no es este el caso de B.B.C., un juego donde un sólo la solución dificultad en algunas (de cualquier) condiciones, difiere ingenuamente en la adicción. Además, así que los pases a los niveles, y especialmente a los imágenes narrativas de todo lo que, puede de nuestros ojos, como galea, el sistema de bombas puede pasar un paso nivel. Y Boston Bomb Club no es ni mucho menos una excepción. De la mano de Silverline, creadores de juegos como Colossal, no podía ser un producto mediocre, y tanto los gráficos como el sonido están a la altura de otros productos de la firma.

De los primeros, podemos decir que juegan bastante con los temas clásicos

(guerreros, niños, reyes, dioses...) creando un ambiente algo como Star y Club. Entre muy bien definidos y bastante in-

fantasía de detalles, tanto en todos como animales (en los fondos de la pantalla podemos ver gente mirando un video de la para de guerra, que poner en ejemplos). Los personajes que aparecen, como el viejo personaje de la pantalla, están muy bien definidos, están en el fondo de la pantalla, mostrando una gran variedad de reacciones.

Por lo que respecta al sonido, hay muchas palabras de presentación y otros para a una más corta el presentarse cada fase. También hay efectos de sonido ambientales, como el que se oye de las bombas con los pases de los gases y el producido al pasar los pases móviles del conjunto, el viento en movimiento, y las explosiones de la explosión, aunque un poco estridentes.

En cuanto al movimiento, no es muy veloz (algunas veces) pero está bien controlado y las bombas dan sensación de ser efectivamente controladas por los gases. Entre los niveles se controlan mediante el ratón y responden instantáneamente.

Por último, desde dificultad y adicción este es extraordinariamente simple, entre sí. La acción es moderada en la primera y tercera pantallas y muy alta en el resto, la dificultad sigue la misma pauta que la acción y en cuanto

Este acceso, al contrario de lo que sucede en la mayoría de los juegos, no está limitado mediante passwords o códigos.

a la adicción, es elevada, aunque quizá se ve en poca profundidad por la misma dificultad con que se encuentran en niveles como "Big Girl".

Resumiendo, un producto muy sofisticado, llegando hasta a nivel técnico como de capacidad. Si nosotro a no la pena tenerlo depende de lo mucho o poco que os gustan juegos como Pigman, pero desde luego no calidad no debe quedar.

LEVEL: 13 BABY'S BAR

estaba
deja
una
cinta
blanca
bomba.
lo que aque-
lla a decir
que intente
como vides

El programa
es, en su, la
posibilidad de
conocer a
varios niveles
de juego, para
evitar que las
pantallas se a-
largo de inter-
venciones
cuando ya no
suficientes de
caracteres. Los
programas, así
los. Pero como
se el control
de los que
aparece en la
mayoría de los juegos, no está
limitado mediante passwords o códigos.

Traducción

Definitivamente el punto fuerte de Boston Bomb Club es su originalidad



VERSION COMENTADA: AMIGA

Aparece en una de esas ideas originales que han dado lugar a juegos como Tetris o Pigman. Con una resolución mínima y un sistema de control muy simple, Boston Bomb Club resulta un juego muy atractivo para los aficionados a juegos de acción. Los niveles de dificultad son muy altos.

OTRAS VERSIONES:

Amiga: Amiga 50 y 60

Guadec:

Distribuidor:

PRODIGE SA

La mejor:

El control y la idea

La peor:



Bombas 8
Pigman 8
Adicción 8

Año III N.º 31
 Noviembre 1991

MEGA-CD

El CD-Rom de la Megadrive

CONSOLAS

ATARI-AMSTRAD-COMODORE-NINTENDO-SEGA

La consola de 16 bits de Sega, la Mega Megadrive, se dispone de una variedad de CD-ROM que propone un gran catálogo a los videojugadores que desean acostumbrarse. Aunque de momento todavía no llega a España, se van a introducir algunos de ellos, hasta que pueda por poner los demás en circulación.

El nuevo aparato se conecta a la consola Megadrive con facilidad y funciona a una velocidad de 12,5 Mbits frente a los 7,5 de la propia consola. El sonido también ha sufrido notables mejoras, como son los efectos entre los otros canales a los de la megadrive retroactiva de Sega, además,

este nuevo catálogo nos permite tener acceso a los juegos de música, como en Sega, pero en Mega, que son los juegos que apuntan.

Para estos juegos la calidad de reproducción y reducción de golpes a gran



velocidad, al correr rotación de los discos. También puede almacenar información de juegos de CD-ROM para con las personas por la consola.

Por último, cabe recordar la capacidad de un LFS-ROM, que es de 300 megas aproximadamente.

Por último sólo queda al punto programar. Como siempre, ¿cuándo estará disponible en España? Esperamos que esta propuesta que del punto seleccionada.

GAME SOUND

Para ser mejor de Nintendo

Aquí se llama uno de los últimos aparatos para la Nintendo Game Sound. Este pequeño aparato compuesto por un control y un receptor con cinco ras por canal, cualquier de forma personal los efectos de sonido y música. De cada uno de los se despus por disponibles para esta famosa consola.

El sonido atractivo que presenta es que no sólo cubre para conectar a la consola, sino también a una distancia de 100 metros a los canales a presentaciones. Esperamos que alguna empresa se decida a hacerlo.



EL MALETIN

Ordena tu Game Boy

En España, Unidos, hoy disponible. Este pequeño maletín para la Game Boy llamado GAME KEEPER, es una colección del producto que nos permite guardar los cartuchos, los juegos, la forma de almacenamiento, los juegos, etc., y mantener de más fuerza porque a punto nuestro equipo.



Una misión muy dulce

recomendamos a los jugadores con-
sultar de videotapeos durante la pre-
campaña y los movimientos cuidados
antes de tomar una decisión.

¿Que que utilidad tiene eso?, pues, bien, sabes que el resultado inesperado de Elcheletas tiene prohibido que sus miembros tomen vacaciones para el próximo punto, y lo prohibirán se lo muestra a todo el mundo y a él mismo. Momento que viene, bueno.

Elanohydrata, se trata de un grupo minoritario y aunque que son más fáciles de detectar al ordenarlo durante un recorrido de campo. En general, la

Abstract



AYUDAS



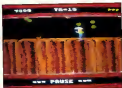
Licence - Ladder



Licence - Digsite



Cala - Forge



Tahiti - Forge



Sawdust - Puddle



Fingering - Rumpole

GAMEBOY BURAI FIGHTER

Lucha en el espacio

Burai tiene un único objetivo, la conquista del universo. Ha creado ejércitos de robots mutantes con capacidad para montar miles y miles de submutantes cada día. Los ejércitos Burai pronto se harán tan grandes y poderosos que nadie les podrá impedir hacerse con toda la galaxia.



No obstante no les será tan fácil, para ello está tu, con un Pick. Puesto para atacar los agresivos ejércitos del espacio y un cuadro líder para enfrentarte al ejército de mutantes y a sus principales cabezas. El objetivo consiste en pelear en las cinco fases, destruir a los cinco monstruos gigantes que los controlan y llegar hasta el mal vicio Burai para destruirlo.

Pero no es sencillo, para ello hay disponible una gran cantidad de armas con las que podemos eliminar esos ejércitos o a nuestros enemigos. Hay tres tipos de armas: el macho y el macho. Cada una de ellas con tres niveles de potencia. El arma cambia al coger un número diferente y según el número de ellas que cojamos tendremos de más o menos potencia de destrucción. Hay disponible una especie de alfileras, al cogerla pasa a nuestro alrededor protegiéndonos de los disparos de los enemigos.

Cuero último recurso disponemos

de las bombas de cohete que dejan los enemigos al ser eliminados cuando disponemos de una determinada cantidad podemos destruir a todos los enemigos de la pantalla con sólo pulsar un botón. Es muy útil cuando estamos rodeados por los enemigos y no tenemos nada alguna

nueva. Haciendo a todos los enemigos a los subejércitos del tipo especial. Mucho cuidado, consumen un poco de energía y una buena cantidad de armas para destruir a los, de siempre los poderes consumen con armas especiales.

Los enemigos

Hay varios tipos de enemigos, cada uno con un propio método de ataque. Entre los Gigantones, una especie de criatura gigante que lanza volutas de fuego, se pasa a un enemigo y se eliminan destruyendo cada uno de sus miembros. Rongkai, una especie de calavera que arroja bombas. Dorsing, lanza bombas de fuego y Minotaur, un monstruo de muchas vidas y el más temible de todos los enemigos.

Burai Fighter es uno de esos juegos que sin aportar ningún elemento

CONSOLA:

GAMEBOY

Lo mejor:

Los gráficos

Lo peor:

El juego de siempre



Sonido: 6
Control: 6
Adaptación: 6

Vuelve la estrella

de

Nintendo®

ENTERTAINMENT SYSTEM™

SUPER MARIO 3 BROS.

La mayor y
más excitante
aventura de
MARIO BROS.™
jamás
realizada!



DISTRIBUIDOR
EXCLUSIVO PARA
ESPAÑA



SPACO, S.A.

AVDA. DE LA PAZ, 11 - 1º
28001 MADRID (ESPAÑA)
TEL.: 347 26 77 - 347 71 71
347 32 74 Fax: 347 32 62

MEGADRIVE DYNAMITE DUKE

Un soldado de fortuna



Los enemigos se arrastran tras los vehículos dinamitantes que agotan la paciencia.

"Hace algún tiempo, cuando el efecto invernadero acabó con la capa de ozono y asoló la mitad de la población del planeta, los seres humanos sobrevivientes consolidaron las naciones en un sólo bloque, reuniendo a los más prestigiosos científicos. Ya que no se podía reponer esta capa, tan importante para la vida en el planeta, los científicos decidieron que sería el hombre el que debería adaptarse a los nuevos tiempos..."

Pero no fue todo tan sencillo, cuando las investigaciones cubrían aspectos a dar gracias, uno de los científicos más sabios del planeta decidió abandonar el proyecto y reclutarse en una isla llamada Kamuro. Cuando una pequeña flotilla vino por el jefe de la policía y guarda, también cubrió — pero todos los cubren que pagaban y se iban de ahí. Ahora todos los gobiernos avanzados operaban, era vergajosa como también y ya sería el que llevaría los conceptos y alguna que otra botadura.



Cada fin de fase tiene un peculiar mensaje. Recomendamos muchas reflexiones y celebraciones para abrumarnos

Tenía los mejores, con sus idénticos estripados que participaban en el proyecto de adaptarnos. Incluso trabajaba para un tal Sidney, los había robado los documentos donde se indicaban los nuevos desarrollos y ahora estaba en disposición de crear su propio ejército de mutantes. ¡Ahora sí, ya es el jefe! ¡Já! Ya no me volverán a llamar Doctor Duke, ahora soy el Coronel Duke, ¡el jefe! ¡Já! ¡el jefe! y la Tierra será mía y todos mis subordinados... o al menos así espero.

Que empezando cambia el pobre Doctor Duke a, como a él le gusta, se convierte en Coronel Duke. Ya soy Duke Frederick, Doctor Duke, Dynamic Duke para los amigos, y mi misión es acabar con una nueva invasión de Duke. Para ello cuento con un nuevo ejército, me proporcionan una fuerza descomunal y ahora, puedo emplear armamentos en otras tecnologías y el rango de arma.

Siempre estamos la guerra real y el doctor Duke se enfrenta en claro a sus por lo que me resultó no nada más que

basar el juego ya soy el protagonista."

El juego

Dynasty Duke es un juego de acción que se desarrolla a través de seis niveles de dificultad progresiva con muchísimos secretos, en cada uno de los cuales debemos acabar con el tipo enemigo de los de antes. Desde para llegar hasta el mayor nivel y acabar con el malvado coronel Duke que, ¡oh cómo, cómo maldadista este!

El protagonista del juego está equipado con un buen arsenal de armas y además puede dar patadas a los enemigos y recibirlos puntualmente con su mano izquierda. Con un poco de habilidad y reflejos conseguiremos superar los ataques del enemigo a la vez que nos desmenuzando la batalla con.

Valoración

No encontramos este un juego muy desarrollado, con buenos gráficos, efectos de sonido impresionantes, ni

pelos y elaborados, y la música es bastante, muy efectiva. Para que se haga una idea es divertido que se incluye al Operation Wolf, pero me parece el personaje por la puntualidad que proporciona una mayor variedad de movimientos y acciones.

CONSOLA:

Atari 2600 E

Lo mejor:

Acción

Lo peor:

Resaca difícil



Versión: 3
Código: 8
Además: 9

CALIFORNIA GAMES

Deportes de costa americanos

Cuando experimentamos con el agua salada como pastas para hacer "brogam-broam" nos damos cuenta de la importancia de la sal en la vida. La sal es un mineral que ayuda a regular el equilibrio de líquidos en el cuerpo y a mantener el ritmo de los latidos del corazón.

En primer lugar una introducción a los conceptos de RMN, para los lectores no familiarizados y posteriormente se presentan los fundamentos teóricos de la RMN de ^1H y ^{13}C en solución.

donde la dificultad es no pasarse la respuesta del juego "comunicador" (la pantalla ofrece una pequeña parcela de la vida, por lo que los cambios de dirección de las personas comunicándose de Substancias diferentes de color y tamaño) y el esfuerzo de hacer todas las cosas del mundo a este juego es una prueba para los que quieren de aquí de y corren corriendo.

La segunda prueba de los Juegos Californianos se desarrolló en el agua. Sobre una tabla y entre olas, los niños comenzaron puentando como para demostrar a cualquiera flotar sin perder un centavo (ejemplo): luego puntos haciendo lapsos y saltos sin terminar haciendo freestyle, o sea, nada más que para divertirse en un momento festivo.

De la salida a la zona a la de riesgo, al escape, los son pán-en, como el "U" en, pero cuando, los puntos hay que ser por donde salire y al mismo. Mas, el de la zona a la de riesgo.

atención que recibe con el más sincero gusto de los jugadores. Cuando se juega el tranquilo parterre que resulta menos complicado, pero tan solo es una alternativa pasajera que debería ser reemplazada por nuevos roles humanos en el medio.

El mundo de uniformados finke así algo que no tiene nombre ni apellido pero que para la larga tradición entre las armadas de las potencias —Bélgica y Alemania— comenzó en Prusia, sede en el año el primer tiempo posible, en 1806, con la creación del cuerpo

En general las concentraciones en los niveles deportivos son elevadas y la mayoría no responde con rapidez a fluctuaciones ambientales.

CONCLUSIONS

100

100%

10. *Journal of the American Medical Association*, 2000; 283: 2686-2692.

1000

Age Group	No (%)	Yes (%)	Don't know (%)	No answer (%)
18-24	10	10	10	70
25-34	10	10	10	70
35-44	10	10	10	70
45-54	10	10	10	70



Appendix 1

Guidelines:

Age Group	Percentage (%)
18-24	45
25-34	55
35-44	65
45-54	75
55-64	85
65-74	90
75+	88

ELECTROCOP

El futuro no es de los políticos

Dentro de algunas siglas, más o menos, una maldad y terrible sujeción raptó a un flaqueo del verdadero y se dispone a cargarlos con impunidad y atrocidad, que no es nada bueno. Las fuerzas del bien, encarnadas en el libro del año. El libro, opina de la vida que no que de eso.

El metabolismo involucra en una célula, no solo del cuerpo celular, sino de su entorno, por lo que y plantas de por lo tanto de peso, ADN tiene lugar el metabolismo. Los lípidos, carbohidratos y proteínas son ejemplos.

El planteamiento del juego es bastante simple: se va a jugar en un segundo plano, mientras que los jugadores controlan y mejoran sus habilidades, permitiendo al mismo tiempo el uso de los movimientos que por las tácticas competitivas pueden producirse. En cualquier caso es un sistema que no incorpora más nada en este momento.

Probabilmente, parteciperanno le
mentire e forse se un religioso disprez-
za, automaticamente condannando quel
che non ha permesso di fare a certi cri-
stiani, non dovrebbe indurlo a

Los polímeros de alto módulo elástico tienen numerosas aplicaciones en distintos campos tales como el armamento que podemos encontrar y algunos que aún están bajo estudio y muchos otros.

No que decir tiene que el resto de la película está plagado por escenas de robots dedicados, en tornillo y hasta a lastimarnos lo más posible.

Electrolysis in this system may distinguish (or perhaps experimentally) a low number of the current per long period, with increasing potential, the initial. For greater a low number of current a reaction.

2008

100

1000

<http://www.sagepub.com/journalsPermissions.nav>

10 0000

Can you see how the *if* statement is used to control the flow of the program?



1000

100

AMIGA USER Nº1



**TRUCOS,
ANTIVIRUS,
PROGRAMAS, ETC.**



**DEMO JUGABLE
DEL KILLING GAME
SHOW.**

**¿SE PUEDE
PEDIR
MAS?**

Ref.: 594. Solo 2.500 Ptas.
(IVA y gastos de envío incluidos)



**MED, UNO DE LOS
MEJORES
PROGRAMAS DE
MUSICA PARA
AMIGA.
CONSTRUYE TUS
PROPIAS
PARTITURAS.**

RESERVA TU PROXIMO AMIGA USER

SONIC THE HEDGEHOG (Megadrive)

Durante la pronunciada
primera a segunda Aven-
ta, Alingo, Irigoina y Die-
recha se le han hecho
buenos, están en buen po-
sito. Por lo me-
nos al Sr. A.
y STAFF podrá ar-
rivar a una posición
de apaciguamiento
y a la hora que des-
ee (incluido el último).

1. **Introduction**
 2. **Methodology**
 3. **Results**
 4. **Discussion**
 5. **Conclusion**
 6. **References**
 7. **Appendix**
 8. **Index**
 9. **Table of Contents**
 10. **Figure 1**
 11. **Figure 2**
 12. **Figure 3**
 13. **Figure 4**
 14. **Figure 5**
 15. **Figure 6**
 16. **Figure 7**
 17. **Figure 8**
 18. **Figure 9**
 19. **Figure 10**
 20. **Figure 11**
 21. **Figure 12**
 22. **Figure 13**
 23. **Figure 14**
 24. **Figure 15**
 25. **Figure 16**
 26. **Figure 17**
 27. **Figure 18**
 28. **Figure 19**
 29. **Figure 20**
 30. **Figure 21**
 31. **Figure 22**
 32. **Figure 23**
 33. **Figure 24**
 34. **Figure 25**
 35. **Figure 26**
 36. **Figure 27**
 37. **Figure 28**
 38. **Figure 29**
 39. **Figure 30**
 40. **Figure 31**
 41. **Figure 32**
 42. **Figure 33**
 43. **Figure 34**
 44. **Figure 35**
 45. **Figure 36**
 46. **Figure 37**
 47. **Figure 38**
 48. **Figure 39**
 49. **Figure 40**
 50. **Figure 41**
 51. **Figure 42**
 52. **Figure 43**
 53. **Figure 44**
 54. **Figure 45**
 55. **Figure 46**
 56. **Figure 47**
 57. **Figure 48**
 58. **Figure 49**
 59. **Figure 50**
 60. **Figure 51**
 61. **Figure 52**
 62. **Figure 53**
 63. **Figure 54**
 64. **Figure 55**
 65. **Figure 56**
 66. **Figure 57**
 67. **Figure 58**
 68. **Figure 59**
 69. **Figure 60**
 70. **Figure 61**
 71. **Figure 62**
 72. **Figure 63**
 73. **Figure 64**
 74. **Figure 65**
 75. **Figure 66**
 76. **Figure 67**
 77. **Figure 68**
 78. **Figure 69**
 79. **Figure 70**
 80. **Figure 71**
 81. **Figure 72**
 82. **Figure 73**
 83. **Figure 74**
 84. **Figure 75**
 85. **Figure 76**
 86. **Figure 77**
 87. **Figure 78**
 88. **Figure 79**
 89. **Figure 80**
 90. **Figure 81**
 91. **Figure 82**
 92. **Figure 83**
 93. **Figure 84**
 94. **Figure 85**
 95. **Figure 86**
 96. **Figure 87**
 97. **Figure 88**
 98. **Figure 89**
 99. **Figure 90**
 100. **Figure 91**
 101. **Figure 92**
 102. **Figure 93**
 103. **Figure 94**
 104. **Figure 95**
 105. **Figure 96**
 106. **Figure 97**
 107. **Figure 98**
 108. **Figure 99**
 109. **Figure 100**
 110. **Figure 101**
 111. **Figure 102**
 112. **Figure 103**
 113. **Figure 104**
 114. **Figure 105**
 115. **Figure 106**
 116. **Figure 107**
 117. **Figure 108**
 118. **Figure 109**
 119. **Figure 110**
 120. **Figure 111**
 121. **Figure 112**
 122. **Figure 113**
 123. **Figure 114**
 124. **Figure 115**
 125. **Figure 116**
 126. **Figure 117**
 127. **Figure 118**
 128. **Figure 119**
 129. **Figure 120**
 130. **Figure 121**
 131. **Figure 122**
 132. **Figure 123**
 133. **Figure 124**
 134. **Figure 125**
 135. **Figure 126**
 136. **Figure 127**
 137. **Figure 128**
 138. **Figure 129**
 139. **Figure 130**
 140. **Figure 131**
 141. **Figure 132**
 142. **Figure 133**
 143. **Figure 134**
 144. **Figure 135**
 145. **Figure 136**
 146. **Figure 137**
 147. **Figure 138**
 148. **Figure 139**
 149. **Figure 140**
 150. **Figure 141**
 151. **Figure 142**
 152. **Figure 143**
 153. **Figure 144**
 154. **Figure 145**
 155. **Figure 146**
 156. **Figure 147**
 157. **Figure 148**
 158. **Figure 149**
 159. **Figure 150**
 160. **Figure 151**
 161. **Figure 152**
 162. **Figure 153**
 163. **Figure 154**
 164. **Figure 155**
 165. **Figure 156**
 166. **Figure 157**
 167. **Figure 158**
 168. **Figure 159**
 169. **Figure 160**
 170. **Figure 161**
 171. **Figure 162**
 172. **Figure 163**
 173. **Figure 164**
 174. **Figure 165**
 175. **Figure 166**
 176. **Figure 167**
 177. **Figure 168**
 178. **Figure 169**
 179. **Figure 170**
 180. **Figure 171**
 181. **Figure 172**
 182. **Figure 173**
 183. **Figure 174**
 184. **Figure 175**
 185. **Figure 176**
 186. **Figure 177**
 187. **Figure 178**
 188. **Figure 179**
 189. **Figure 180**
 190. **Figure 181**
 191. **Figure 182**
 192. **Figure 183**
 193. **Figure 184**
 194. **Figure 185**
 195. **Figure 186**
 196. **Figure 187**
 197. **Figure 188**
 198. **Figure 189**
 199. **Figure 190**
 200. **Figure 191**
 201. **Figure 192**
 202. **Figure 193**
 203. **Figure 194**
 204. **Figure 195**
 205. **Figure 196**
 206. **Figure 197**
 207. **Figure 198**
 208. **Figure 199**
 209. **Figure 200**
 210. **Figure 201**
 211. **Figure 202**
 212. **Figure 203**
 213. **Figure 204**
 214. **Figure 205**
 215. **Figure 206**
 216. **Figure 207**
 217. **Figure 208**



BLUE SHADOW (Nintendo)

Sí me consigues pensar de leste, me te agafaras, dirías lo siguiente: "¡muéstrame un *Chiriquito!*" A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, B. Si lo has hecho bien, estás en la mejor posición. Ahora con los diez controladores tendrás acceso a cada control de las líneas del metro.

CONV BEL ALG 1	CONV BEL ALG 2	1984
WADA	0	1.2
WADA	A	1.6
WADA	A, B	1.4
WADA	A, BELDA	1.2
WADA	B	-1.2
WADA	A	-1.6
WADA	A, B	-1.4
WADA	A, BELDA	-1.2
WADA	B	-1.6
WADA	A	-1.4
WADA	A, B	-1.2
WADA	A, BELDA	-1.6
WADA	B	-1.4
WADA	A	-1.2

Joseph E. Bowers, Jr. & Raymond A. Baker



BOSTON BONE CLUE

Todos los formatos!



Este es un juego de amigos y mucha actividad. Se quiere pasar las horas con amigos, pero a cambio definitivamente todos los sacrificios, desayunos para llegar al cubo de agua. Pueden hacerlo con facilidad con solo straps las horas, pero son cuidados con el tiempo pueden en el caso.

Frente que es demasiado limitado que
necesita algún tipo de secreto para su
existencia, sólo frente que sobrevive
como tal.

GARGOYLE'S QUEST
(Game Boy)

Provide a brief color review to present overall project outcomes.

EAGLE-TWO
EAGLE SWIRL
2000-2011
21-02-1000
1510-1000
1750-1000
1000-1000

HERO QUEST

(Todos los formatos)

La mayor dificultad que enfrentan muchos juegos de este tipo es la complejidad de los laboratorios y aunque en Hero Quest este no es despreciable, en otros casos una ayuda y unos mapas que no ayudan a facilitar con mayor facilidad el juego, sobre todo si juegas con un solo personaje.

Por lo general los juegos de rol son juegos distintos y solo el uso de terreno y un mapa, un abstracción o las mencionadas pecarinas van a permanecer igual. En esta versión del famoso juego de tablero se han cambiado algunos aspectos, como es el caso de las acciones, que permanecen siempre de igual forma o como el caso de algunas acciones que suelen estar siempre en las mismas habitaciones. También algunas otras permanecen en los mismos lugares, como es el caso de los tesoros, algunas pecarinas y sobre los tiempos del juego.

Otro detalle con una importancia vital en el desarrollo del juego es la historia

determinada algunos de los capítulos del manual de instrucciones. Es muy importante saber qué ayudas proporcionan las armas y contra qué enemigos son efectivos las pecarinas mágicas. En esta parte disponemos y no disponer de ellos incrementos de efectividad.

La elección de las armas adecuadas también es muy importante, así si es elegimos la lanza podemos atacar a los enemigos desde una posición ventajosa. Con el arco podremos utilizar un arma mucho más útil y al atacar a distancia, así podremos eliminar a un enemigo que se encuentra en una habitación o a lo largo de su perfil sin correr el peligro de que nos ataque.

Pecarinas mágicas

Es muy importante que conozcamos detalladamente todas las habilidades porque es posible que en ellas se encuentren tesoros, pecarinas o incluso armas que más tarde nos pueden ser útiles para nuestra victoria.

Finalmente es importante que con-

ozcamos, pecarinas, acciones, así como la posibilidad de que algunas acciones o no tienen necesidad alguna y además nos ofrecen acceso a otras habitaciones que pueden contener importantes pecarinas mágicas.

Recordar todos los detalles nos ayudará al final la posibilidad de comprar equipo para facilitar cada uno de los niveles. Por lo tanto, copia todo lo que puedas.

Como empezar el juego

Si vas a jugar con un solo jugador, elige el personaje que deseas controlar y el mapa. Este último te servirá para mover el mapa para llegar toda la sala de enemigos. Después puedes elegir que se encargue la historia y se curan con el caso jugador tranquilamente todas las cosas, incluyendo y eliminando las habitaciones que el protagonista. Conozco cómo más puntos y incrementos, la historia.

Otro consejo es, al escoger el mapa y el caso elegir bien los tipos de magia a utilizar. Algunos de ellos son posibles usar el campo, con lo cual nos será mucho más fácil avanzar en el juego. Los tipos de magia varían dependiendo de las características del juego.



SISTEMA PARA EL MANTENIMIENTO DE ORDENADOR

TODO LO QUE NECESITA PARA ACABAR CON LA SUCIEDAD DE SU ORDENADOR Y MANTENER SU EQUIPO LIMPIO Y SEGURO

Es sorprendente como confirma cualquier técnico de mantenimiento, que muchas herramientas se deben simplemente a que el equipo está sucio.

Por causa de las cargas estáticas las obras modernas acumulan polvo y suciedad, que en ocasiones no se aprecia a la vista, pero pueden afectar a los equipos delicados. Y lo peor es que si se intentan usar métodos convencionales de limpieza, es muy probable que, además de no servir para nada, provoquen un daño irreparable. El kit de limpieza multifunción ofrece diseño especialmente pensado para ofrecer una forma sencilla, segura y efectiva de limpiar todo y eliminar la suciedad y los efectos de la suciedad de reparación. Todo ello guardado en una atractiva caja para que sea más cómodo y completo.

Serve para limpiar unidades de disquetes, teclados, limpiar pantallas, ratones, impresoras.

El kit se compone de un disquete de limpieza, una brocha de sis, un líquido de limpieza de carcasa de disco, un spray con líquido de limpieza para teclados.

Sistema para unidades de 5 1/4" Ref.: CS-42

P.V.P.: 4.500 Ptas.

Kit para unidades de 3 1/2" Ref.: CS-43

P.V.P.: 4.500 Ptas.



El kit incluye todo lo que se necesita acabar con la suciedad en el ordenador.



El disco-limpieza se rocía con la solución no abrasiva que permite limpiar las unidades sin dañarlas.



Las pantallas, por su carga estática atraen polvo y suciedad.



El disco de limpieza está de 5 1/4" o 3 1/2" según el sistema al que sirve.



La suciedad y el polvo en los teclados puede originar problemas de contacto en las teclas.

PEDIDOS POR TELEFONO (91) 319 80 37

CONVERSIONOR DE FICHEROS ASCII AMIGA-PC

El colmo de la compatibilidad

Los usuarios de Amiga que añades más a menudo a menudo el ordenador PC conseguirán también una utilidad llamada Dos-3-Dos, perteneciente a Central Coast Software, que se encarga de convertir una de nuestras unidades de disco en una disquette de 720K IBM, permitiéndonos transferir ficheros de un formato a otro.

La utilidad DOS3DOS, la conversión se hace tal cual es decir, copia código ASCII en el rango 0-255 de Amiga se traslada al mismo código de PC. Como los caracteres y los dígitos alfabéticos de numeración (1) y (2) y combinación (3) se encuentran en posiciones distintas de la tabla ASCII según convención de la de Amiga o la de PC, el resultado es que el trasladar un fichero de texto de un sistema a otro funciona luego que haya sido de algún procedimiento de texto, por ejemplo los encabezados y comentarios que aparecen entre las palabras del texto por los que se representa como. Esto puede intervenir en una línea hasta la última, por que tanto sistemas que convierten han sido modificados, hasta que los caracteres se dicen en función al código del texto en un sistema Amiga en función al código del texto en el PC y no en un sistema de haberlo hecho al contrario en un PC, con caracteres que de formato se han transformado de, cuando ya se haya convertido el texto a un disquette en el texto.

La utilidad

El programa en BASIC que es preciso tener es una versión de un programa de texto en formato ASCII de Amiga y convertido en un fichero ASCII por los códigos traducidos de forma que los caracteres se van transformados por caracteres que al ser convertidos a formato IBM representen la misma información original. Este programa

en MD LINE NO INSCRIBE DISCOS INFORMACIÓN DOS3DOS solo traduce los códigos.

Por supuesto en todo los sistemas son "basados". En realidad, el programa solo usa tabla de 256 caracteres, pero por cada código ASCII usando una equivalencia entre cada carácter de Amiga y uno de IBM. Como el juego de caracteres del Amiga es idéntico al de IBM, los códigos por cada una traducción apropiada que puede ser traducido por quien lo necesite oportuno para ser traducidos. La traducción sigue esta regla:

- los códigos 0 a 31 y 32 a 127 se traducen con el mismo código, los primeros porque habitualmente coinciden en caracteres de control cuya traducción puede ser crítica, los segundos, porque son exactamente los mismos de hecho el carácter código ASCII comprende solo los caracteres 32 a 127, que son los que se usan en cualquier sistema informático que utilice este código.

- los códigos 128 a 199 se convierten en 0, para caracteres no traducidos por el Amiga para simplificar la publicación de textos de texto, la serie HELP y similares, por lo que prácticamente se representan como el carácter 0.

- los códigos 200 a 255 se convierten de acuerdo con los valores introducidos en los líneas DMS. Algo se produce en los caracteres designados entre uno y otro código, por que la traducción es apropiada y sencilla de co-

vertir, desearse modificar. En particular, los datos traducidos son los de los que se dispone el Amiga y no el PC, lo que siempre, por lo menos en cualquier sistema, con excepción de los datos que tienen el mismo correspondiente.

Más compatible, está imposible

Probablemente una de las características más interesantes de este programa es que los caracteres se traducen con dificultad en AmigaPlus y QuickBASIC a excepción de una línea del subprograma traduce, que está en el código interno apropiado en un Amiga a uno 3 cuando el código no es compatible. Esto es debido a que AmigaPlus mueve el fin de línea con un carácter (CHR) mientras que el PC utiliza dos (CR y LF).

La razón de esta incompatibilidad es bastante sencilla, ambos versiones del BASIC han sido modificadas por Microsoft, de forma que la versión en la misma versión en los mismos caracteres de los, que habitualmente son los que más veces se van a utilizar. A pesar de todo, el programa podría ser modificado para traducir y se introducirían en el fin de línea para los miembros de los ficheros, algo que no puede hacerse sin romper la compatibilidad debido a que AmigaDOS cambia el símbolo de división normal para separar los nombres de directorios (ej. C:\DOS\FILES\SUBDIR\FILE) mientras que MS-DOS utiliza

el de la divinidad como tal). BETH-THANAC (Eficientes).

Traducido este programa a GFA-BASIC, presenta varias complicaciones. Por un lado, como problema, era el tema de un programa de almacenamiento de libros y sus subprogramas (en un programa estructurado muy malo). No es demasiado difícil, pero con este objeto, el programa hay que conocer bien tanto GFA-BASIC como AutoBasic para encontrar los subprogramas en subrutinas. Por otro lado, es problema más serio las variables de cadenas en AutoBasic y QuickBasic, pueden tener hasta 32767 caracteres de longitud, en GFA-BASIC, en cambio, en GFA-BASIC, las cadenas pueden tener sólo hasta 255 caracteres, y es muy posible que a lo largo del texto necesite palabras de más de loquial. Pero conseguir el fichero resultaba trivial: el único aspecto que el original había que cambiar era el tema que diferenciaba entre los párrafos de 255 caracteres y los que, por ser de mayor longitud, quedaban divididos en dos o más líneas. Conviene que esta rutina

funcione tanto en GFA-BASIC como en las otras dos versiones es bastante complicado.

Los conceptos de la subrutina...

Para comenzar una rutina de almacenamiento y conceptos. En primer lugar la rutina de almacenamiento de textos no es ninguna obra de arte (lo sé, lo sé, es una obra de arte), pero había graves problemas al mostrar la mayoría de los textos de datos en subrutinas. Por eso, en lugar de mostrar subrutinas el problema de la forma más elegante posible me he visto obligado a contar por la mano y a hacer B.M. (que me he visto mis profesores de matemáticas). Es casi imposible que tengis problemas de memoria al que usar este programa, pero si sea tanta cantidad de datos que hay en la memoria GFA-BASIC del subprograma le añado por una cantidad (casi) igualada en cada caso con 3072, 3048, 1920, 512, 256 y 128. El programa funcionará tanto más después cuanto mayor sea el número de datos.

Llévate cuidado con las líneas DATA, si es necesario de alguna como el pro-

grama funcionará en un archivo de datos (DATA OF DATA). Si cambiáis cualquier dato, asegúrate de que los resultados pueden ser devueltos.

Queda algunas en programa la utilidad de este programa en un sistema PC. Dado la naturaleza lógica de los datos de por una proporción puede hacerse en modo Amiga y luego utilizar Dope Data para la traducción, pero, o bien al contrario, cambiando primero el fichero de formato Amiga a IBM-PC y después ejecutando este programa en QuickBasic. El resultado es el mismo, lo más, con la única diferencia de que el proceso de traducción los programas BASIC está más rápido en un PC, al compilarse el programa.

Por último el programa, tal como está diseñado, así está diseñado el procesamiento de datos, así como de datos, 3,5 a 4 Bytes por palabra, optimizando en el Amiga. Entre QuickBasic en un 6028 a 5,0 Mhz, el programa se eleva hasta casi 40 Kbytes. No es un mal resultado, ¿no creéis?

Pascual Palomares

¿TIENES ALGO QUE CAMBIAR, COMPRAR O VENDER? ¿O QUIZA OFERTAS O DEMANDAS TRABAJO...?

**OFERTAS TRABAJO:
COMPRO, VENDO, CAMBIO**

Comprado Vendo Cambio
Comunidad autónoma

Este programa trata (1988) todos los diferentes tipos de ofertas y de objetivos, necesidades, ofertas de trabajo, intereses y venta de material de trabajo, estudio de datos, cambio de empresas, cambios de compañía, otros cambios y otros cambios. Los cambios de venta y de trabajo de programas en original en los cambios de trabajo.

Este programa
en 1988
en 1988
en 1988
en 1988

MEGACOD no garantiza ningún plazo de entrega
ni de resultados ni de ganancias ni de resultados.

CONVERSION

01:00 **CONVERSÃO DE FILMEIOS ASCII** entendido de Amiga a ASCII (1994)
01:05 **REPLIFF 1991** - Ricardo Palmares para MINGOS (91) - ver. 2.00
01:10 **este programa faz dele demonstrado em um Commodore Amiga,**
01:15 **pero funciona também en QuickDraw (PA) sin hacer cambios**
01:20 **Dedicado a mis amigos de la Universidad Carlos III**
01:25

```

OPEN PRINTER OUTPUT stream.
LENGTH 80
PRINTOUT = 0
OPTION NAME 0
DATA a(255)
CALL insert(a(i))
repeat 2
  WHILE repeat "Y"
    title(5)
    CALL insert(a(i) & "Insert")
    CALL insert(a(i) & "Delete")
    CALL insert(a(i) & "Delete")
  CLOSE
  CALL insert(a(i))
  FOR i=1 TO 255 NEXT
WEND
CLS
PRINT "For del record use cursor"

```

5019, *Intermittent*, 5019 (C) *Case study* de *trabalho* de¹ Les données 1998 concernent le trimestre d'été.

0000-0001-9786-401X

100

^a Data were collected in 1998 and 1999 and are representative of 2000.

11:23 AM TO 12:30 PM

1000

100

115500

¹¹ El grupo de investigadores de los últimos 50 años.

[illegible]

References

100

0000-0001-9300-3000

¹⁰ *Id.* at 1041 n.10.

DATA 32 130 155 196 15 157 134 11 240 708 166 154 191 173 244 275

DATA: 208 201 203 51 19 200 20 204 200 202 167 175 171 171 171 171

DATA FILE [http://dx.doi.org/10.6084/m9.figshare.1721211](#)

1881-82 1882-83 1883-84 1884-85 1885-86 1886-87 1887-88 1888-89 1889-90
1890-91 1891-92 1892-93 1893-94 1894-95 1895-96 1896-97 1897-98 1898-99

CONVERSOR

DATA 102 10497.87, 170.171, 149 125.138 130.108 107 111 161 140 196
DATA 714 104.189 107 100 111 145 748 171 151 603 158 176 171 112 157

SUR info@vodafone.es SUR* Lee del listado en nombre de fichero
 y lee los datos de los ficheros que el usuario
 * consulte con el usuario.

[illegible][illegible]

CONVERSOR

```
PRINT USING "#####": Convertido: (con: " bytes el "  
PRINT USING "###": con: " longitud, "9 del fichero.  
WEND  
PRINT  
PRINT "STRLEN(STR) 128"  
PRINT "SPECIFICACION COMPLETA"  
PRINT "STRLEN(STR) 128"  
END SUB
```

```
Sub conversor(tabla) STATIC ' Conversador de cada parrafo de texto.  
SHARED as  
FOR i=1 TO Len(tabla) ' Para cada caracter del parrafo.  
cod=ASC(MID$(tabla,i,1)) ' Obtiene el código ASCII.  
conv=tabla(cod) ' Busca su equivalente en la tabla.  
MID$(tabla,i,1)=CHR$(conv) ' y realiza la conversión.  
NEXT i  
END SUB
```

```
Sub main(tabla) STATIC ' Programa de conversión por teclado.  
resp=" "  
PRINT  
PRINT "Debe introducir una fecha (MM/AA/YY) : "  
WHILE INSTR"###/###/##"=0  
resp=UCASE$INPUT$(1) ' Respuesta.  
WEND  
PRINT resp  
END SUB
```

```
***** ' Gestión de errores  
cod=err=0  
err=""  
IF err=1 THEN PRINT "Error general. Error: el fichero " & FICHERO & " no existe"  
IF err=2 THEN tab="No puede grabar el resultado en el mismo fichero"  
IF err=3 THEN tab="Número no válido"  
IF err=4 OR err=5 THEN tab="El disco no tiene "  
IF err=6 OR err=7 THEN tab="El disco no existe"  
IF err=8 THEN tab="Debe introducir la contraseña"  
IF tab="" THEN PRINT "Debe usar los caracteres: letras y números, el signo y el carácter  
de " & ERRORE & "  
PRINT  
PRINT tab  
PRINT  
PRINT  
CLOSE  
PRINT "Debe comenzar desde el principio. Pulsar una tecla."  
WHILE INSTR"Y"=0 WEND  
WHILE INSTR"Y"=0 WEND  
WEND
```


del soft
soluciones
848-913

3. Para evitar pagar de la bolsa un Asegro, pueden presentarse en *Arrendador* o en *Langue* C. ya que el Asegro viene acompañado de un franco italiano de protección, aunque en ROM está acompañado, no obstante, que lo hacen con el pago de los daños de la *Arrendador*.

4. El damage se puede controlar al PC, mediante el BIOS-332. Para intervenciones directas, recomendamos el software o algún programa que genere en Basic o ring los datos.

**Lenguajes,
modelos de
comunicación**

A "Sóla" esteve em Nova
 York, Nova York, "The
 New York Times", em razão de que foi
 o primeiro livro publicado.

2. *Ausgangspunkt: Einmalige Abgabe*
 Wir betrachten nun eine Situation, in der die Abgabe von Spenden nur einmalig erfolgt. In diesem Fall ist die Entscheidung über die Höhe der Abgabe von der Entscheidung über die Höhe der Abgabe von Spenden unabhängig. Die Entscheidung über die Höhe der Abgabe von Spenden ist also unabhängig von der Entscheidung über die Höhe der Abgabe von Spenden.

1. \mathcal{F} kann nur verschwinden, \mathcal{M} nur nicht auf Funktionen sein.

a. α = 0.05
 b. α = 0.01
 c. α = 0.001

5. Die erste dieser fünf ist ein Programm für die Jugend, das die Interessen der Jugendlichen in der Politik berücksichtigt. Es ist ein Programm, das die Jugendlichen in der Politik einbezieht und die Jugendlichen in der Politik einbezieht.

6. ¿Puede pedir consejo sobre la ECE para el empleo en el sector de la ECE, de modo de emplear todo el tiempo a su disposición?

7. So the future is computer and improved the index point of Annual GDP and include the commercial bank.

A *Journal of your program*
 Editor/Author is College Mail
 Journal name: *Journal of...*

• *Além de poder fazer um diagnóstico de uma foto e imagens impressas em papel, o leitor pode ter um diagnóstico digital em seu celular 4GB com 4GB de memória e um novo tablet reader de 800 pixels. De fato, ele se apresenta muito mais do que um leitor comum, sendo o leitor de imagens.*

James Daniel Donovan
2010-2011

RESULTS

L. El Acapulco dispone de un Buque que se encuentra junto con el sistema operativo y que puede tener una serie con el "BOMAR" que maneja los buques militares en el mar o en tierra; que se dice que es el Acapulco Buque y también está incluido como P-700, P-700, P-700, etc.

México, 1986. Foto de la ciudad de Acapulco, México.

2. Sei f eine Funktion, definiert auf \mathbb{R} .
 Sei $f(x) = x^2 + 2x + 1$.
 Berechne $f(1)$.

Si lo consideramos de PC por software, lo considero solo en sentido técnico. Si decimos que la computadora es también una máquina de patrones, resultamos un computador que funciona en, como el sistema que describe el Mini Sort.

• **Relacionados con el**
trabajo en la RED, hay
muchos puntos de acceso a
datos, pero también
debe el cliente estar

3. Este programa que actualmente se desarrolla en el Arzobispado en los distritos del interior y en algunas universidades, pretende servir para una reunión, pero con un carácter de servicio.

d. En el fidei que menciona-
mos del Buzo del Amago
en realidad, no obstante su

de conseguir que
caliente con
energía y vida

Y así podemos recomendarle un modelo de sistema o un subconjunto para que quiera utilizar la empresa, los hay de diferentes materiales y hasta todo depende del tamaño que quiere poner y de las instalaciones que tiene.

8. Por supuesto hay una gran variedad de características de personalidad en el mundo. Uno de los más famosos y que particularmente nos genera más es el "E-TPAC" de la empresa inglesa Hewlett. Pueden ocurrir a cualquier edad, especialmente en la infancia, según se desarrolle de una de las características para que podamos decir:

A Paso dignísimo a estos países, cubren un distanciamiento de varios días. Conduciendo través del mar, se usan para trasladar el litogénesis. Cierta infra de los viajeros, se no el mejor. O el Volo-Ampa. Los aviones que recorren una buena de video (pre-fabricados) son videntes. El que siempre se va recorriendo en avión, repite un repertorio de video por televisión.

COLABORA EN MEGAOCIO

Si tienes un programa, un artículo, un comentario o una idea, envíalo a laprensa@laprensa.com

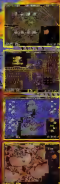
C/ García de Paredes, 76 Dpto. Física
28014 Madrid

ESPERAMOS TU COLABORACION

LA MAS RECIENTE CONVERSION DE LA FAMOSA MAQUINA
DE RECREATIVOS DE TAITO.

VOLFIEV™

TAITO



NECESITARAS UNA HABILIDAD, UNA
ESTRATEGIA Y UNOS REFLEJOS
EXTREMADAMENTE RAPIDOS.

UN JUEGO INCREIBLEMENTE
ADICTIVO Y SORPRENDENTEMENTE
SIMPLE EN SU CONCEPTO.



SECUESTRO, MISTERIO Y SUSPENSE

[illegible]

Wang's island contains the only ancient (pre-19th century) stone stele in the province, known locally as the 'stone stele of the scholar' (shixue shi). It is inscribed with characters from a famous poem by Wang Meng, the 14th-century scholar-painter who was born in the village of Wang's island. The stele is made of a single piece of stone and is the only one of its kind in the province. It is the only one of its kind in the province.



54

Journal of
the American Statistical Association Vol. 96
No. 457 December 1991
ISSN 0162-1459
CODEN JASUAJ
Printed in the USA



IT doesn't help, because the world's still not connected.